#304 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

WINNEN! RAZER BLACKWIDOW CHROMA V2 KEYBOARD

WWW.PU.NL

MEI 2019

BP € 5,25



RESHIFT

MORTAL KOMBAT 11

- WAAROM SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE GEEN GOLD AWARD KRIJGT
- VOORUITBLIK E3 2019
- VR-GAMING: WANNEER WORDT HET NOU EENS WAT?!

Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar, per halfjaar of doe je dit liever maandelijks? We hebben 3 abonnementsvormen. Kies nu zelf jouw ideale variant!

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 57,50** (€ 4,79 per editie)
VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 31,50** (€ 5,25 per editie)

MEEST FLEXIBELE KEUZE

3 IEDERE MAAND

een editie van Power Unlimited
Voor maar **€ 5,25** (maandelijks opzegbaar)





+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

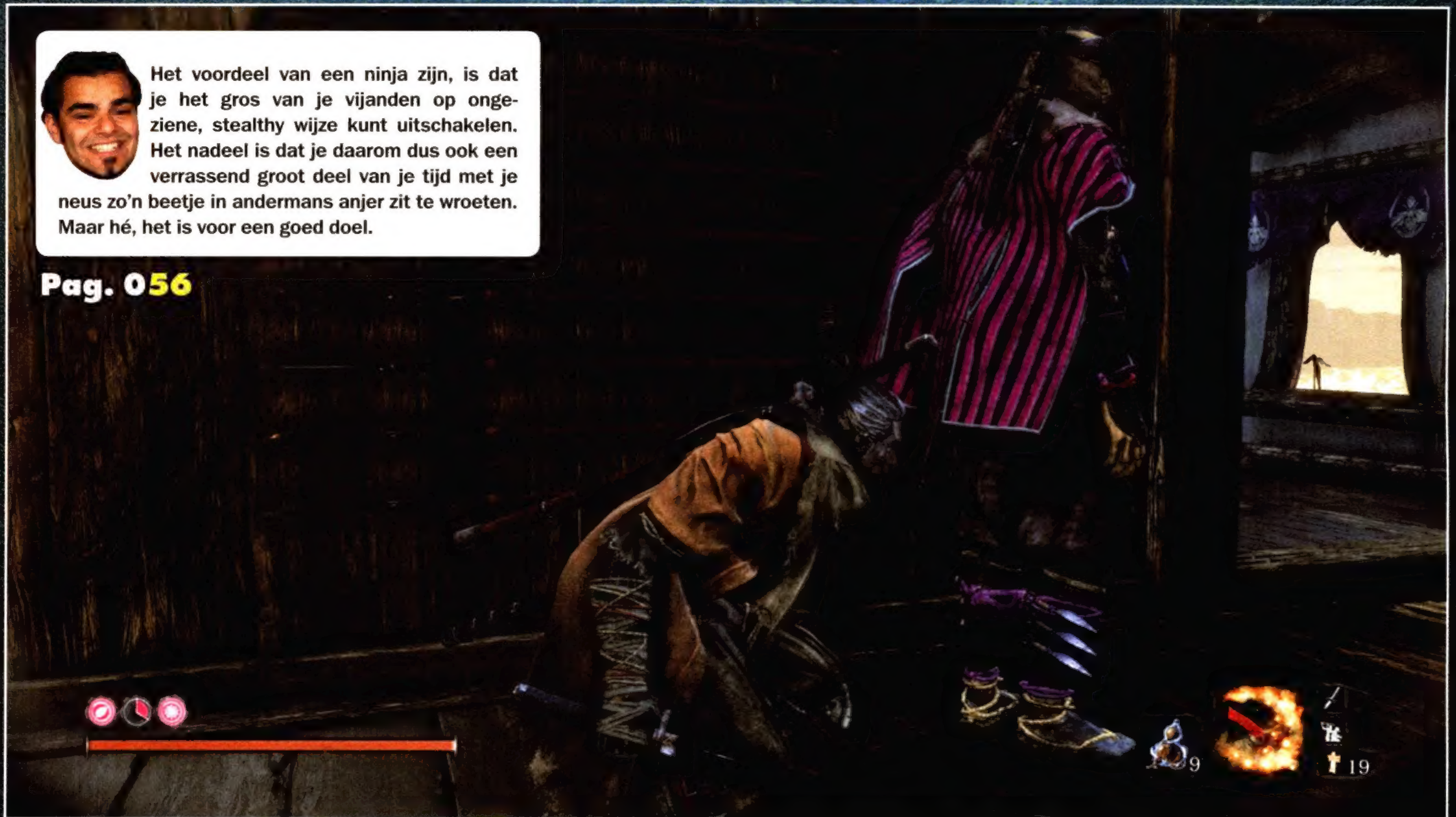
GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

IT'S ALL IN THE GAME



Het voordeel van een ninja zijn, is dat je het gros van je vijanden op ongeziene, stealthy wijze kunt uitschakelen. Het nadeel is dat je daarom dus ook een verrassend groot deel van je tijd met je neus zo'n beetje in andermans anjer zit te wroeten. Maar hé, het is voor een goed doel.

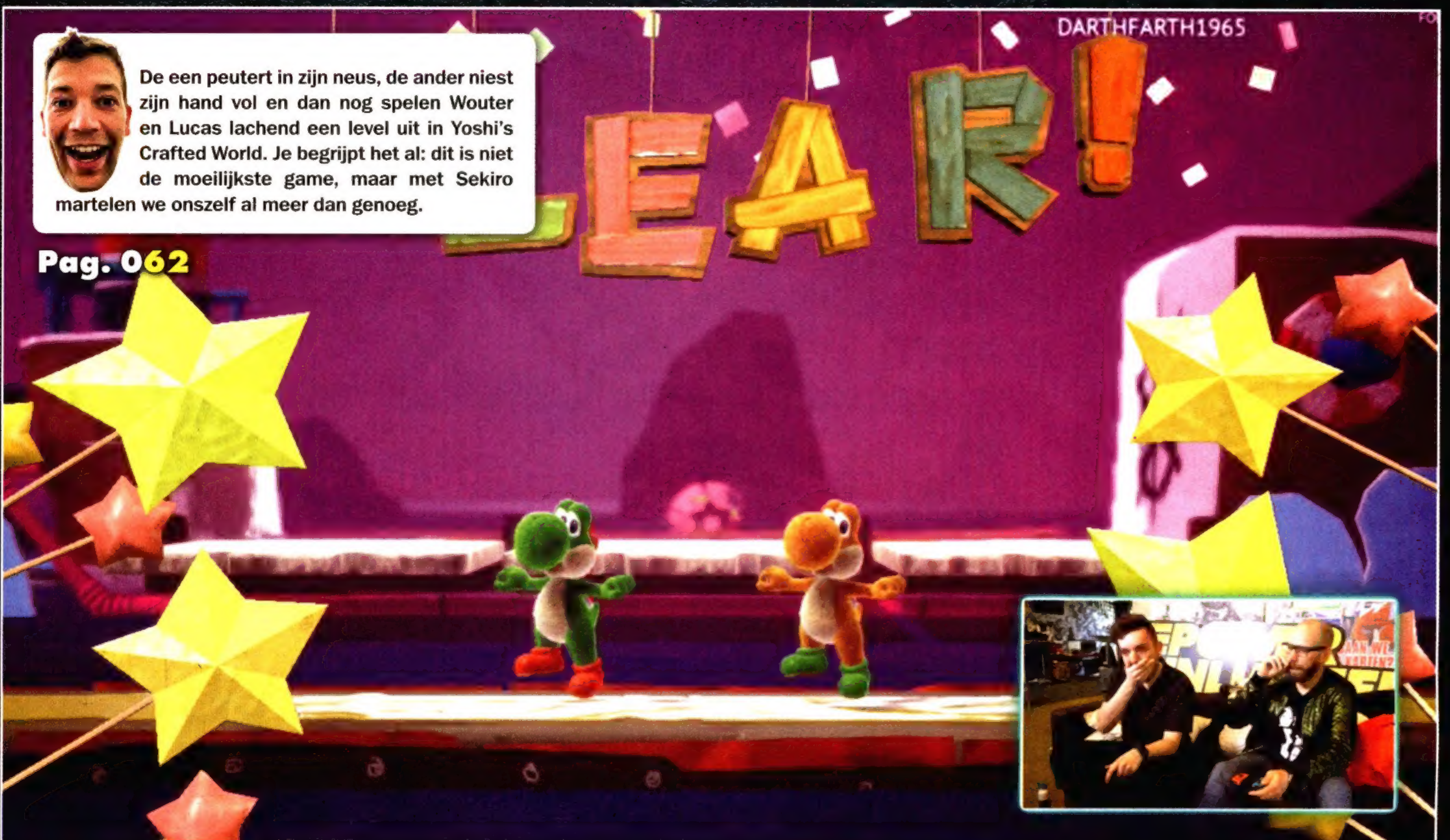
Pag. 056





De een peutert in zijn neus, de ander niest zijn hand vol en dan nog spelen Wouter en Lucas lachend een level uit in Yoshi's Crafted World. Je begrijpt het al: dit is niet de moeilijkste game, maar met Sekiro martelen we onszelf al meer dan genoeg.

Pag. 062





Pag. 020



Pag. 024



Pag. 056



Pag. 060



Pag. 062

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

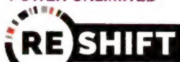
REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTIE *Ed Wiggemans, Eelko Rol*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Danny van Gend, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Simon Zijlemans*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Ivar Mulder* • imulder@reshift.nl • 023-5430000
VIDEOPRODUCER *Matthijs Rooks*
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 57,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

POWER STUDIOS



Ik weet het nog goed: het was februari 2018 en ik was net te gast geweest in Zapplive om daar te praten over de laatste videogames. Zapplive is een beetje het Telekids van nu – een live tv-programma voor kids dus. Supertof om te doen. Enerzijds omdat het live is, wat altijd een leuke dynamiek geeft, en anderzijds omdat er een jong publiek op de tribune zit. Deze kiddo's zijn altijd zo enthousiast dat ze me na de uitzending meteen belagen met vragen als 'hoe kan ik zelf game-video's maken op YouTube?' en 'hoe kan ik professioneel gamer worden?'. Kids van tegenwoordig willen namelijk helemaal geen straaljagerpiloot of profvoetballer meer worden, maar Youtuber. De nieuwe Gamemeneer of Dylan Haegens, de rocksterren van nu.
Rond diezelfde tijd presenteerde een Amerikaanse Youtuber met de naam Casey Neistat zijn plannen rondom 368: een fysieke locatie waar hij creatievelingen wil samenbrengen om content te produceren. Een waanzinnig idee, en toen bedacht ik me: waarom doen wij dat niet ook met Power Unlimited, maar dan voor mensen die heel graag gamecontent willen maken, maar geen idee hebben hoe?
En bam! There it is: Power Studios. Een fysieke plek waar jij langs kunt komen als je graag een mooie video, podcast of livestream voor je eigen kanaal wil maken. Wij hebben alle spullen voor je beschikbaar, zodat jij dikke content in een mooie uitgelichte studio kunt maken, met goede audio en alle toeters en bellen. Een plek waar je af kunt spreken met je team, om voor een groot toernooi de laatste tactieken te oefenen. Een plek waar ook wij veel zullen live-streamen en videocontent gaan maken. En het mooiste is misschien nog wel dat we alles in een dag kunnen afbreken en ergens anders kunnen opbouwen, zodat we met onze studio bijvoorbeeld een week in de Efteling kunnen gaan staan, of op de Dutch Comic Con, zodat jij ook daar – naast ons – je content kunt maken. Lachen toch? ● *Martin*



CONTENT MET ... JE EIGEN CONTENT!

Ondertussen...

Samuel



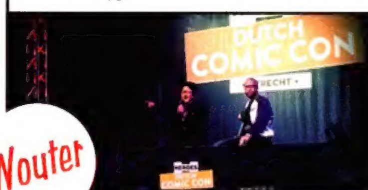
Ging deze maand ...

... naar de boerderij om m'n vlees handmatig en hoogstpersoonlijk uit te zoeken.

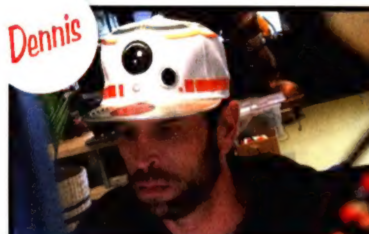
Wouter

Deed deze maand ...

... de Q&A's op het main stage van Heroes Dutch Comic Con. Ik moest nog een beetje inkomen, maar mag Benedict Wong (Doctor Strange, Annihilation, Sunshine, Prometheus, Moon) nu m'n oom noemen en kreeg een snoepje van 'm. Zo veel WIN!



Dennis



Droeg deze maand ...

... de prachtige pet die ik op de Comic Con aan Dennis Weening had gegeven, maar die hij gewoon heeft laten liggen. Ik geef die gast echt nóóit meer cadeaus!

Jurjen



Ging deze maand ...

... naar een optreden van God Dethroned in Vera, Groningen. Nu kijk ik wel vaker deathmetal-bandjes, maar dit was de eerste keer dat ik dat met mijn zoon Quinten deed. Tja, je moet zo'n jochie toch een beetje cultuur bijbrengen.

Graddus



Ontdekte deze maand ...

... dat Peanut Caramel Crisp-chocola van Cadbury beter is dan seks! Kut alleen dat die shit niet in Nederland te koop is. Dusseeuh, Martin, wanneer mag ik weer op trip naar Londen?

Raf

Kocht deze maand ...

... een broodje pastrami. Vroeg die kerel of ik er misschien nog iets bij wilde. Euh, wat dacht je van een brood en wat andere mensen?



Ed



Was deze maand ...

... een lang weekend in Zagreb, de hoofdstad van Kroatië. Heel leuk was het Museum of Illusions, waar ik op een enorme stoel zat. Of toch niet ...?

Simon



Wilde deze maand ...

... bevestigen noch ontkennen dat ie op trip ging om RDR2: Undead Nightmare 2 te checken. Helaas verraadt z'n hoed dat die lamzak gewoon in Disneyland bij de Wild West Show stond te zuipen.

Martin



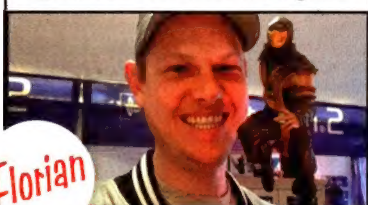
Was de afgelopen maand ...

... een week op vakantie in New York, en ik heb op bijna elke paal een Power Panter Plakker geplakt. Overnemen die bende!

Florian

Herontdekte deze maand ...

... hoe sterk mijn liefde voor Mortal Kombat is! Sinds ik deel 11 heb gespeeld, heb ik het weer zwaar te pakken. Ik heb mijn Scorpion-figurine afgestoft en weer naast m'n tv gezet.



JJ



Had deze maand ...

... enorm last van Sekiro. Je weet wel: hoge bloeddruk, stress, hoofdpijn. De huisarts kon me helaas niet verder helpen, maar zei wel dat ik niet bepaald de enige was.

Tjeerd



Was deze maand ...

... een succesvol toernooi-organisator. De Baklap Competitie ging van start en het eerste Rocket League-toernooi was een daverend succes! Dan verdien je wel een pilsje, toch?

Wordt vervolgd ...

WE GAAN LOS



We gaan vlammen, en niet alleen met ons studioconcept Power Studios (zie voorwoord Martin hiernaast), maar ook met onze livestreams op Twitch! Dat deden we al zo nu en dan, maar nu zijn we elke maandag, woensdag én vrijdag sowieso van 15.00 tot 17.00 uur live. Je weet wel: lekker slap ouwehoeren en vooral spelletjes spelen ... eigenlijk wat we altijd doen, alleen dan live op de interwebz. En deze heren gaan dat doen, voor jou en je kat (mocht die ook willen meekijken) en wel op **twitch.tv/powerunlimited**. Yooo, groetjes.

HA, LUNCH!



Dat we hier op de redactie inmiddels niet allemaal minstens 100 kilo and counting wegen, is een godswonder. Om te beginnen is het bij onze uitgeverij traditie om voor het hele bedrijf te trakteren als je jarig bent – en aangezien er inmiddels 100+ mensen werken, is er elke week wel twee keer iemand jarig – en dat betekent zo'n twee keer per week een taartlunch. Daarnaast vinden ook gamepublishers het leuk om bepaalde feestelijkheden aan te grijpen om met taart te smijten. Zo bestond The Elder Scrolls deze maand 25 jaar, en dat werd gevierd met een doos waanzinnig lekkere draken-cupcakes. Thanks guys – BURP!

WAT EEN FEEST



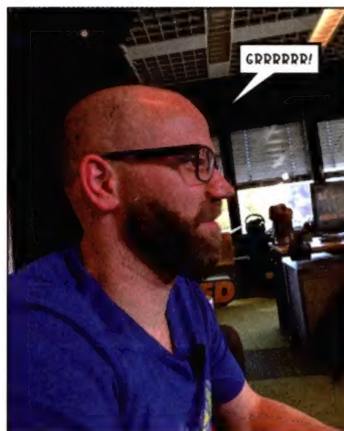
Man man man, wat was dat weer super! Mag je iets wel werk noemen als je het met zoveel plezier doet? Een weekend lang rondhangen op de tofste beurs die ons land rijk is: Heroes Dutch Comic Con. Beetje shows aan elkaar ouwehoeren, beetje bingoën, beetje spelletjes spelen, beetje met toffe mensen lullen – nee, we kunnen ons bijna niks leukers voorstellen. We kijken nu alweer uit naar de najaarseditie. Zie je daar!

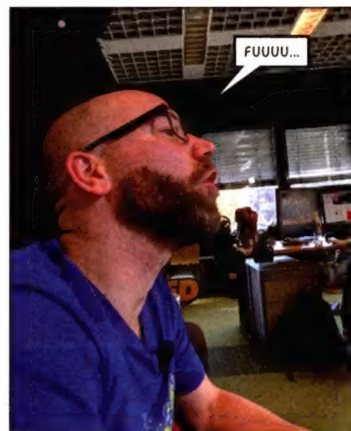
WOUTER IN VIER BEELDEN

Je hebt inmiddels vast wel iets meegekregen van het feit dat Sekiro geen makkelijk spelletje is. De een gaat daar beter mee om dan de ander. Aan de ene kant van het spectrum staan gamers als Samuel, Simon en Martin, die kicken op het feit dat je na hard werken steeds een stapje verder komt. Aan de andere kant staan types als JJ en Wouter, die dit soort games weer op een andere manier oppikken. JJ gebruikt zijn eindeloze bron van pure, Hulk-achtige woede om zich door de game heen te worstelen (zie ook 'Ondertussen' hiernaast en pagina 11). En Wouter, euh ... Ja, die gaat er ook weer op zijn eigen manier mee om.









● Ronnie Flex tweette deze maand dat ie altijd graag bij Power Unlimited had willen werken.

● Hij zat een paar jaar geleden al met een van z'n nummers in NBA2K17, dus hij zit letterlijk al 'in de games', maar gaf aan dat JRPG's tot zijn favoriete genre behoren.

● Wouter is er niet kapot van dat Ronnie Flex de gelederen misschien zou komen versterken; hij is doodsbang om z'n 'status' te verliezen.

● Tja, de levende muzieklegende ziet er ook wel uit alsof ie extreem goed op dingen kan balanceren en zelfs een piemellied in de Top 40 zou kunnen krijgen.

● Martin denkt er desondanks toch aan om Ronnie aan te nemen. Als flexwerker.

● Wouter heeft deze maand een tatoeage op z'n rug laten zetten, een Darth Samurai-chick met lightsabers en een Bat Samurai-chick met een zwaard.

● Een lastige plek om mee te pronken natuurlijk, maar daar had onze Veendammer iets op gevonden.

● Het plaatje moest volgens hem namelijk worden ingesmeerd, en aangezien Wouter verder geen vrijwilligers kent – hij is eenzamer dan een nonnenkut – vroeg hij aan Lucas of hij dat wilde doen.

● Lucas, die zelf ook over lichaamsbedrukking beschikt, keek hem raar aan, want een zalfje op een verse tattoo is eigenlijk niet echt nodig.

● Bovendien waren de heren op dat moment LIVE op Twitch aan het streamen.

● Wat Wouter betreft staan z'n collega's nergens meer van te kijken. Die zijn allang blij dat ie geen foto's van z'n drollen meer maakt om daarna enthousiast te delen dat ie 'bijna de letter P' heeft gepoept.

● JJ meldde in februari op Twitter dat hij weer eens ging basketballen. De community had hem namelijk uitgenodigd om na jaren weer eens te komen stuiteren.

● De tweet werd mysterieus toen hij daarna schreef dat hij inmiddels 35 kilo zwaarder is, '(geen vet)'. »

EEN PAKKET VOL KARTONNEN KNIPOGEN
NINTENDO LABO IS BACK, BITCHES!

Het lijkt alweer lang geleden dat ik enthousiast was over een Labo-aankondiging. Maar onlangs was het toch weer zover.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT



Toen ik in april 2018 met de eerste twee Labo-sets aan de slag ging, vond ik het geweldig om de kartonnen bouwwerken met mijn kids in elkaar te zetten, al bleek het uiteindelijke spelen ermee nogal tegen te vallen. Dat voelde namelijk meer als het testen van de kartonnen bouwwerken dan daadwerkelijk gamen. Na een dagje spelen hebben we die bouwwerken dan ook niet meer aangeraakt. Ze liggen sindsdien op de kast stof te vangen.

De derde Labo-set, het zogenaamde voertuigenpakket dat in september 2018 verscheen, hebben we schouderophalend laten passeren. Eigenlijk had ik Labo al opgegeven. Maar toen kondigde Nintendo een nieuwe Labo-set aan, eentje die ik gewoon móet hebben: de Labo VR Kit.

Typisch Nintendo

Juist, alsof het niets is geeft Nintendo zomaar even een eigen draai aan VR. En dat wordt weer interessant en typisch Nintendo. Voor mij als eeuwig Nintendo-fan is het vooral interessant omdat er zoveel ingrediënten uit Nintendo's verleden bij elkaar komen in die VR Kit. Er zitten sporen in van Nintendo's allereerste producten, uit het pre-videogametijdperk, waarin het bedrijf speelkaarten, gadgets en bouwpakketten uitbracht; een speelse lijn die natuurlijk al in Labo te herkennen was. Maar nu wordt er dus VR aan het karton toegevoegd.



Met de Virtual Boy deed Nintendo in 1995 al een poging een eigen draai aan virtual reality te geven. Die poging flopte, dus kunnen we de VR Kit als tweede poging zien. Deze keer wat minder serieus, vol met knipogen naar de rijke geschiedenis van het bedrijf.

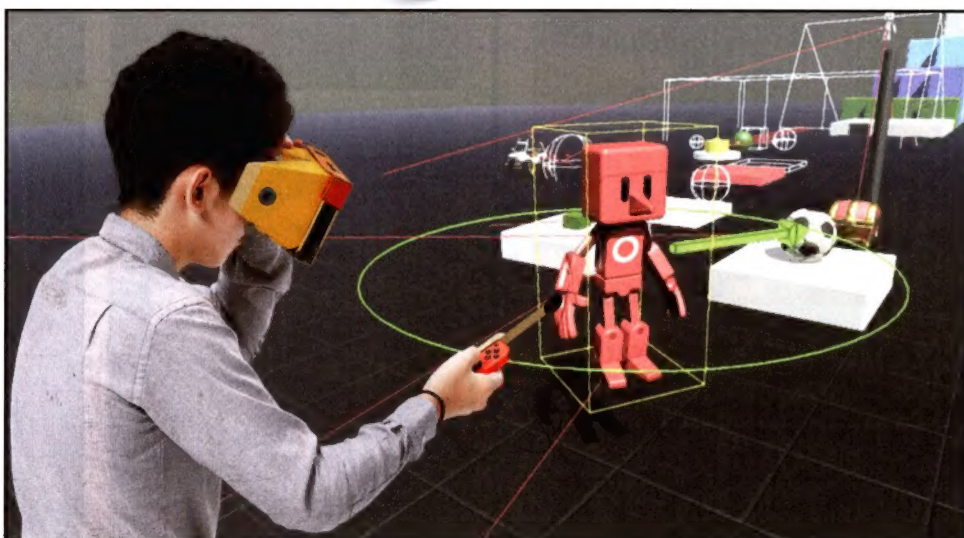
Kartonnen slurf

Zo roept de Toy-Con Blaster instant herinneringen op aan de zapper-gun voor de NES waarmee je op eenden kon schieten, maar eigenlijk lijkt hij nog meer op de scope die iets soortgelijks naar de SNES bracht, of het kruisboogaccessoire voor die terecht vergeten Zelda-shooter op de Wii.

De Toy-Con Elephant laat je met de slurf van de kartonnen olifant in je 3D-omgeving tekenen, inclusief allerlei kleurtjes, stempels en effecten, waarmee we dan eindelijk een vervolg op het geweldige Mario Paint uit 1992 lijken te krijgen. Met dezelfde olifant kun je ook varianten maken op de knikkerbanen die Nintendo in het pre-gametijdperk 'in het echt' heeft uitgebracht.

De Toy Con Camera laat je in Forever Ocean-achtige onderwatergebieden foto's van vissen maken, iets wat echt sméékt om een vervolg op het grandioze Pokémon Snap (1999).

Het mooiste van de VR Kit is echter dat je er een kartonnen vogel mee kunt maken, en dat je in die vogel kunt knijpen terwijl je in zijn kont kijkt en met je voet op het windpedaal drukt voor sensationele gevoelens. Hoe typisch Nintendo wil je het hebben?



> "Als we dit goed doen, zal niemand na ons nog een game met Lord of the Rings-ster Gollum maken."



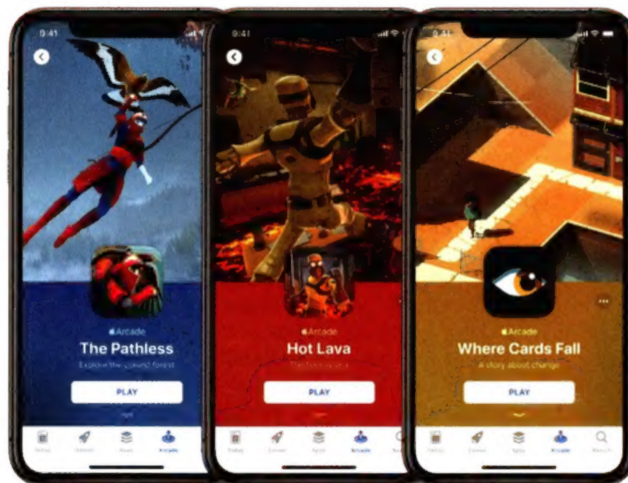
Jazeker, Daedelic-baas Carsten Fichtelmann barst van het zelfvertrouwen.



twitter.com/jurjenT

APPLE ARCADE: BEGRIJPT APPLE GAMERS?

Met de release van de iPhone in 2007 en de opening van de App Store in 2008 heeft Apple een enorme impact gemaakt op de geschiedenis van de videogames en de manieren waarop mensen games spelen.



Maar dat is nooit echt de bedoeling geweest van Steve Jobs (die had niks met games) en de andere leiders van het bedrijf. Eigenlijk gaat Apple zich met het onlangs aangekondigde Apple Arcade voor het eerst écht op de gamesmarkt richten.
Mocht je er niets van hebben meegekregen: Apple Arcade is een abonnement dat je toegang geeft tot games op Applesystemen. Het aanvankelijke aanbod moet dit najaar bestaan uit zo'n 100 iOS-games om op je iPhone, iPad, Mac en Apple TV te spelen. Het aanbod wordt door curators van Apple samengesteld en in sommige gevallen draagt Apple ook financieel bij aan de ontwikkeling van de games.

Diepgang

De meeste games in het aanbod kenmerken zich door wat minder geweld en wat meer diepgang, verhaal en creativiteit dan je van de gemiddelde game verwacht. Interessante titels die exclusief voor Apple Arcade verschijnen zijn bijvoorbeeld Fantasian van Sakaguchi, de maker van de originele Final Fantasy (zie de geschiedenis van Square Enix verderop in deze PU), het ambitieuze Beyond A Steel Sky van Charles Cecil (die je misschien nog kent van zijn Broken Sword-adventures) en de sfeervolle 'ervaring' Lifelike. Heel mooi allemaal, maar ook een beetje jeuk-oproepend.



De gepresenteerde games lijken te suggereren dat er iets mis is met 'gewone' games en dat Apple dat gaat oplossen met een verfijnde selecte van games voor volwassenen en indiefans. Dat maakt van mij als persoon wel zo'n beetje de doelgroep, maar eerlijk gezegd voel ik me niet geroepen om komend najaar een abo van 5 of 10 euro per maand te nemen om toegang tot die games te krijgen. Temeer omdat er natuurlijk al veel gratis of goedkope andere goede games voor de iPhone te krijgen zijn. En mijn Apple TV gebruiken om games op tv te spelen ... nee, daar heb ik al een paar consoles voor staan. Met best goede games erop. Waaronder heel wat fancy, volwassen, diepgaande indiegames.

Niet aangesproken

Apple noemt de App Store het meest succesvolle en veelzijdige gameplatform ter wereld, maar vergeet daarbij te vertellen dat die winkel nooit als gameplatform bedoeld was, net als dat de iPhone nooit als spelcomputer bedoeld was. Nu het bedrijf uit Cupertino zich voor het eerst direct op gamers gaat richten, vraag ik me af of Apple die doelgroep wel begrijpt. Wanneer ik me als volwassen, indiegame-minnende gamer al niet aangesproken voel, gaan die fancy games dan wel de meer stereotype gamertjes bij Fortnite, Minecraft en FIFA vandaan lokken?

ALLE SERVICES NOG AN TOE

We wisten dat het eraan zat te komen: de overgang van gamen op een fysieke console naar gamen via een streamingservice. De vooruitgang in techniek stop je niet.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ



Niet zo heel lang geleden leek het ons ondenkbaar dat je games zou downloaden in plaats van fysiek kopen. Maar het gaat nu wel heel hard. Sony, Microsoft, Apple, Utomik, Nvidia, Google, verschillende publishers en mogelijk ook Amazon en Walmart gaan een 'game-Netflix' aanbieden. En dan zijn we geheid een paar partijen vergeten.
Ik hou van technologische vooruitgang en het vergezicht dat Google met Stadia schetst (klik op een YouTube-filmpje en speel direct de game) maakt me enthousiast. Ik snap echter ook wel dat gamers zich no way gaan abonneren op al die services. Dat gaat een keiharde oorlog worden.
Het gevecht om de vette content gaat niets en niemand ontzien, zeker als het internet straks goed genoeg is om mensen inderdaad flawless een game te laten spelen via een stream. Wie er gaat winnen, weet ik niet. Wel wie er gaat verliezen, en dat zijn – zoals zo vaak – de developers. Als streaming hét medium wordt voor gamers, dan draait alles om prijspeil. Een abonnement dat duurder is dan 10 à 15 euro per maand gaat het niet halen, dus moet er ergens bezuinigd worden. Doorgaans gebeurt dat bij de toeleveranciers. Wat als je straks per tijdseenheid betaalt? En je na een uur definitief met een game stopt? Gaat die rekening dan naar het streamplatform of naar de developer? Ik weet het wel.

Power Spy

● Het was niet gemakkelijk dit mysterie te ontrafelen, want die 35 kilo die ons Haarlemse heethoofd extra moet meezeulen tegenwoordig leek toch altijd vooral te wijzen op te veel kroketten.

● Maar de Powerspy zou geen meesterspion zijn als dit onopgelost zou blijven. En eerlijk is eerlijk: de oplossing ligt meer voor de hand dan je zou denken.

● Inderdaad. Het is de bril.

● Die arme jongen torst al een paar jaar een enorme joekel van een kijkijzer mee op z'n neus. Geen wonder dat ie vaak last van z'n rug heeft.

● Basketballen wordt dan ook wel lastig. Die gast komt nog geen millimeter van de grond! Het is niet zo gek dat we naderhand niets meer van JJ hebben vernomen over het sporten. Bril-jant zal het wel niet gegaan zijn.

● Oculus brengt een nieuwe versie van hun VR Headset op de markt: de Oculus Rift S. Een headset met minder toeters en bellen, maar betere resolutie en een lagere prijs.

● De Rift S kost maar 499 euro – een schijntje voor al die VR-porno die je ermee kunt kijken, want noem eens iets anders waarmee je goedkoper in 3D geslachtsdelen kunt begluren.

● Behalve prostitutie of een partner dan ...

● Maar weet je, je kunt dus ook gamen met een Oculus Rift S! Superfeature.

● Google start later dit jaar met Google Stadia, een gamestreamservice waarbij je altijd en overal kunt spelen. Zelfs op telefoons of kut-pc's, zolang je maar een internetverbinding hebt.

● Tja, hoe kan Google anders al onze persoonlijke data binnenslobberen terwijl wij alleen maar slaafs kunnen toezien hoe onze hersenen worden leeggezogen door machtige corporaties.

● En wij daar nog voor betalen ook!

● Oké, het klinkt allemaal nogal verbitterd, maar dat valt best mee hoor. Denk aan alle positieve dingen die hieruit voort kunnen komen.

● Zo kunnen de machines met al die extra data grote stappen maken op het gebied van artificial intelligence. »

Power Spy

● Al onze tactische en strategische beslissingen in games kunnen bijvoorbeeld worden geanalyseerd om een hypergeavanceerde oorlogs-AI te creëren die ons over pakweg tien jaar op brute wijze uit zal roeien.

● Superpositief dus, dat Google Stadia.

● Deze maand heeft het Europees Parlement met een meerderheid Artikel 13 aangenomen, een nieuwe wet die veel strengere regels op auteursrecht kent.

● De verwachting is dat kleine contentmakers hier de dupe van zullen worden, omdat grote bedrijven zoals Google (YouTube) en Amazon (Twitch) nu verantwoordelijk worden voor alle content die niet is gemaakt door de contentmakers zelf en er dus strenge filters zullen komen.

● Een gameplayvideo delen zal bijvoorbeeld al lastig worden, omdat je eerst zelf toestemming zou moeten krijgen van de uitgever van de game.

● Het is nog afwachten hoe dat allemaal gaat uitpakken, maar het is in elk geval duidelijk dat ouwe, grijze sukkels die niets weten van het digitale tijdperk voor iedereen even bepalen hoe het internet mag worden gebruikt.

● Kortom: de jeugd van alle Power Unlimited-redacteuren in een notendop.

● Dagenlang had Dennis Mons de Wonderspons zitten zwoegen op een superheldenbingo die hij wilde houden tijdens Heroes Dutch Comic Con. Telkens zat ie tierend in de knoop met Photoshop en de printer.

● Gekscherend werd er op de redactie al gesproken van Batmons vs. Superheldenbingo.

● Maar wonder boven wonder: de Wonderspons overwon al deze obstakels en stond op de Con zo trots als een Kardashian met twaalf konten zijn bingootje te presenteren.

● De Powerpoint met vragen liep alleen iets té gesmeerd: het ding sloeg op hol waardoor iedereen al de vragen kon zien voordat Dennis er erg in had.

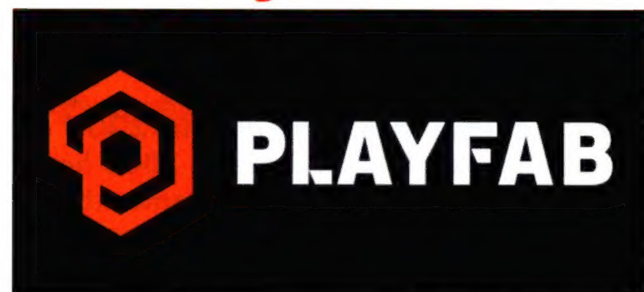
● Intens verdrietig en woest kon de hele bingo de prullenbak in en konden we Dennis alleen rustig krijgen met 'Martha'. »

OPUNIE

MICROSOFT-GAMES ... OP JE SWITCH!

Microsoft komt naar je Switch! Om te beginnen met Cuphead, maar er is meer op komst. Het zal me zelfs niets verbazen als ik ooit een Halo-game op de Switch kan spelen!

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT



We spelen natuurlijk al een tijdje Minecraft (volledig eigendom van Microsoft) op Nintendo-systemen, terwijl in het verleden Microsoft-franchises als Banjo Kazooie en Viva Piñata op Nintendo's GBA verschenen, dus zo heel vreemd is het niet dat onlangs ook de Microsoft-titel Cuphead voor de Switch werd aangekondigd. Maar deze keer lijkt de aankondiging deel uit te maken van een groter Microsoft-plan, namelijk om het Xbox-merk langzaam maar zeker van een console naar een dienst te transformeren.

PlayFab

Microsoft schijnt al een tijdje in overleg met Nintendo te zijn om Xbox Game Pass (voor een tientje per maand toegang tot tientallen Xbox One- en 360-games) op de Switch te krijgen. Als voorschot daarop biedt Microsoft derde partijen de mogelijkheid om PlayFab in hun Switch-games te integreren. PlayFab is een nieuwe dienst van Microsoft die multiplayer- en chatfuncties over verschillende platformen (op dit moment: de Xbox-consoles, pc's, telefoons en Switch-systemen) met elkaar laat werken. Zal de aanwezigheid van Microsoft op de Switch daarmee eindigen? Ik denk het niet. Aanhoudende geruchten spreken van plannen om Xbox Live óók naar de Switch te brengen. En een Xbox-app voor de Switch die je Xbox One-games naar je Switch laat streamen zal me ook niets verbazen. Dat past namelijk in Microsofts plan om Xbox-games en -diensten via een zo groot mogelijk platform toegankelijk te maken.



Ori?

De winst voor Microsoft is dat ze op die manier hun titels en abonnementen aan meer mensen kunnen slijten dan als ze alleen maar binnen de strakke begrenzing van hun eigen consoles blijven. Natuurlijk blijft Microsoft met nieuwe consoles komen, maar door de Xbox-ervaring daarvan los te koppelen, zijn ze minder afhankelijk van fysieke successen om met hun digitale producten te scoren. Voor Nintendo is de winst dat er meer interessante games en speelmogelijkheden naar de Switch komen, wat de verkopen van dat apparaat begunstigt en daardoor een grotere markt creëert – óók voor Nintendo's eigen games.

Het is een samenwerking die alleen maar winnaars kent, lijken Microsoft en Nintendo te beseffen, en volgens mij geldt dat ook voor de spelers. Want zeg nou zelf: games als Cuphead en – nog niet officieel aangekondigd, maar hij gaat vast komen – Ori and the Blind Forest passen gewoon perfect op een Nintendo-systeem!

FORTNITE EN ESPORTS: GEEN LEKKER HUWELIJK

Met een prijzenpot van 30 miljoen dollar (doe eens gek) is Fornite de tak van esports waar je momenteel het meest kunt verdienen als pro-gamer. Logisch dus dat veel spelers willen meedoen. Er is echter één probleem: je kunt niet of nauwelijks trainen in Fornite.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

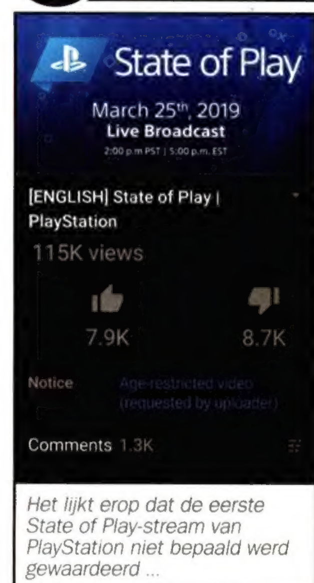
De game heeft namelijk geen vrij toegankelijke custom mode waarin pro-gamers dedicated trainingsmatches kunnen opzetten tegen gamers van gelijk niveau. Je kunt alleen 'gewoon' meedoen in de esports-mode die Epic in de game heeft gestopt, waardoor je dus niet weet tegen wie je speelt en of die ongeveer evengoed zijn als jij.



Ik vind dat bizar, maar ook verklaarbaar. Laat het duidelijk zijn: een prijzenpot van 30 miljoen klaarzetten, maar geen custom mode aanbieden die elke pro kan gebruiken, dat kan niet. Dan krijg je straks niet de beste esports die je wilt hebben. Spelers zijn minder goed voorbereid en de skills zullen minder sterk zijn. Fortnite is echter een game waarmee het meeste geld aan de gewone gamer wordt verdiend. Alles is er daardoor duidelijk op gericht om die doelgroep maximaal te bedienen.

De gewone groep wil een fungame waarin iedereen met geluk ook kan winnen. En dus krijg je maffe vliegtuigen waar elke pro-gamer van walgt. Of wapens die overpowered zijn. Epic heeft gewoon niet helemaal goed nagedacht over het fenomeen esports. Het succes is te snel gekomen. Geld is er in overvloed, en dan zie je wel vaker dat men 'domme' dingen doet. Aan de andere kant, als je tientallen miljoenen kunt winnen, zullen de winnaars nooit zeuren.

PU SERIOUS GAMING



Het lijkt erop dat de eerste State of Play-stream van PlayStation niet bepaald werd gewaardeerd ...

twitter.com/GKJJ

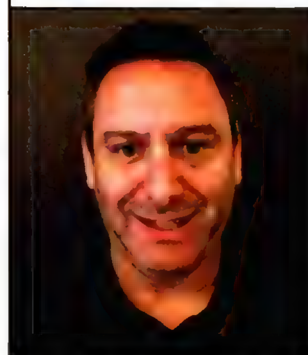
WAT DOE IK MEZELF AAN?!

Verderop in deze PU lees je Samuels fraaie lofzang op de nieuwe game van de sadisten van FromSoftware: Sekiro - Shadows Die Twice. En die lofzang is helemaal terecht. De game zit ijzersterk in elkaar ... een beetje te sterk zelfs.



Want wat heb ik geleden tijdens het spelen van Sekiro. Mijn vriendin, die vaak meekijkt tijdens mijn speelsessies (mits het geen FIFA is), vroeg me na een paar uur achter elkaar keer op keer doodgaan door toedoen van één en dezelfde eindbaas: "Waarom doe je dit jezelf aan?" En eigenlijk vroeg ik me dat zelf ook voortdurend af. Wat is er leuk aan om steeds keihard in je reet genomen te worden door een game? Sure, doodgaan hoort bij een spel. Uitdaging is cool. Maar de games van FromSoftware voeren het principe van de learning curve wel heel steil door. Of misschien moet ik zeggen plat, want er IS helemaal geen curve! Je moet direct vol aan de bak. Dark Souls, Bloodborne, Sekiro – het zijn allemaal games die het uiterste van mijn skills en zenuwen vergen. En dan loop ik vaak nog steeds vast. Nimmer zit ik in mijn comfortzone. Nooit kan ik in Sekiro even weglopen of schuilen voor een bossfight. Want, zo zei een hardcore Soulslike-fan tegen me, een shinobi loopt niet weg. Good for him. Maar daardoor kan ik Sekiro hooguit een uur aaneengesloten spelen. Dan ben ik op en liggen mijn zenuwen volledig bloot.

> "Het is nooit onze bedoeling geweest om spelers bij games weg te houden."



Maar sommige games zijn wel exclusief bij ons te spelen, aldus Dave Stelzer van Epic

Immense euforie

Maar is dat verkeerd? Is het stom als je jezelf zoveel pijn doet? Het antwoord op die vraag is een wedervraag: waarom moet alles makkelijk zijn? Zorgen de moeilijke dingen in het leven vaak niet voor de grootste euforie? Ik twijfel elk moment van mijn speelsessie met Sekiro aan het fun-gehalte van dit spel. Ik wilde al 1000 keer opgeven. Maar zodra ik dan een sub- of eindbaas te pakken had, was de euforie immens. Vele malen groter dan wanneer ik bij de normale games door een level heen wandel.

Ik kreeg de laatste tijd vaak de vraag van gamers die me op social media volgen of zij aan Sekiro moesten beginnen. Ze zeiden dat ze 'mijn smaak' qua games hadden, maar ook 'mijn geduld' en dus zagen ze mij als ijkpunt. En mijn antwoord is (en was): ja, doe het! Stap eens uit je comfortzone. Het is het waard. Accepteer het feit dat je veel sneuvelt. Accepteer dat er mensen zijn die echt talent hebben voor deze shit, en jij niet. Accepteer dat je af en toe op YouTube moet kijken hoe anderen een eindbaas aanpakken. Niks om je voor te schamen. Het leven hoeft niet altijd makkelijk te zijn. Gamen ook niet. Neem je tijd. Gamen is niet altijd een wie-heeft-de-grootste-piemel-race. Ga de strijd aan op je eigen niveau en bewijs dat je doorzettingsvermogen hebt. Je gaat zeer voldaan zijn als de laatste eindbaas ligt ...



Power Spy

- Ook Tess Milne was te gast op de Power Unlimited-booth. Tess is een megagrote fan van Harry Potter en was er fel op gebrand om Draco Malfoy (Tom Felton) te ontmoeten.
- Dat bleek echter niet eenvoudig. De beveiliging stuurde Tess maar liefst drie keer weg, en ook wijzen op haar witblonde 'Malfoy-haar' bracht haar niet verder.
- De schouders van Martin boden uitkomst; zo kon ze toch nog een glimp opvangen van de kruin van Draco. Zo zat ze op steenworp afstand weg te zwijmelen bij het uitzicht op matige uitgroei.
- Het tekent wel de populariteit van die acteur. Als je een foto met die gast wilde maken, moest je van tevoren een afspraak maken en was je sowieso flink wat duiten kwijt.
- Tja, hij heet niet voor niets Malfooi.
- Dennis Mons en andere gast Dennis Weening zijn ontzettende Star Wars-geeks en namen het in een goodie hunt tegen elkaar op om de lelijkste Star Wars-shit te scoren.
- Best lastig, aangezien die gasten zowat alles tof vinden en er in de verste verte geen Jar Jar Binks-merch te bekennen was. Die verkopers moeten ook een belegde boterham verdienen natuurlijk.
- De Wonderspons wist met veel moeite en uithoudingsvermogen een magistraal lelijke BB8-pet voor Weening te scoren.
- De andere Dennis was echt binnen een minuut klaar en regelde een muismat en een button. Van de rest van z'n budget had ie een pot bier gekocht.
- Martin had het hele weekend allerlei uiteenlopende en diepgravende interviews die hij, als de professional die hij is, minutieus uitwerkte. Hij koos dus niet de makkelijke weg toen bleek dat ie actrice Katherine McNamara kon interviewen.
- De actrice is populair en bekend van Shadow Hunters, The Maze Runner en Arrow, en Martin wist op onnavolgbare wijze de essentie van de mens Katherine McNamara bloot te leggen met een vraag die nog honderden jaren tot inspiratie zal dienen voor vele andere interviewers.
- "Hou je van katten of ben je meer een hondenmens?"
- Bam!

GEWELDIG GEWELD

MORTAL K

Er zijn maar weinig gameseries al zo lang een begrip als Mortal Kombat. Florian was zelfs nog maar een kleine broekplasser toen hij de arcadehal werd uitgeknikkerd omdat hij weer eens stiekem bij deze gruwelijke fighter stond te kijken. En nog steeds kan onze immer vrolijke Floor intens genieten van MK's even wrede als naargeestige geweldsexplosies. Florian, *get over here* en check de alpha van Mortal Kombat 11!

KOMBAT 11

Al ruim 25 jaar voel ik liefde voor Mortal Kombat, al ben ik de eerste om toe te geven dat ontwikkelaar NetherRealm een tijdje aardig de weg kwijt was en blijkbaar niet goed meer wist wat ze met de serie aan moesten. Met name tussen 1998 en 2007 kwamen de MK-games niet in de buurt van de kwaliteit van de spellen uit de eerste periode. Gelukkig wist NetherRealm zich in 2007 te herpakken en sindsdien geniet ik oprecht weer van de avonturen van Sub-Zero en z'n vrolijke vriendjes. »

Florian VINDT ALLES GRUWELIJK!

Deze houding is slechts weggelegd voor de enkeling die qua frisdrank al zijn hele leven voor Spagaat.

Vooral de reboot in 2011 en Mortal Kombat X in 2015 waren kwalitatief gezien weer als vanouds, en ik was dan ook aangenaam verrast toen NetherRealm vanuit het niets Mortal Kombat 11 aankondigde, een game die duidelijk in dezelfde stijl doorgaat als de reboot en Mortal Kombat X.
Onlangs werd ik uitgenodigd om bij de Nederlandse uitgever op kantoor alvast een vroege alpha-code van MK 11 te komen checken. Nog lang niet alle game-modes en characters waren in deze build aanwezig, maar er zat genoeg content in om al te kunnen zien dat NetherRealm goed heeft geluisterd naar de feedback van de fans en dat heeft gecombineerd met de beste features uit Mortal Kombat X.

Realistischer stijl

Het eerste dat me opvalt als Mortal Kombat 11 wordt opgestart, zijn de supersexy graphics. Met name de characters hebben er nog nooit zo goed uitgezien, en daardoor heeft de actie nóg meer impact dan in de vorige delen. De vechters hebben ook een wat realistischer stijl gekregen, waardoor ze menselijker lijken en het nog bruter is om te zien wat er tijdens de battles en Fatality's met ze gebeurt. Net toen ik dacht dat Ed Boon en zijn team de ridicule grofheid uit Mortal Kombat X nooit meer zouden overtreffen, doen ze er serieus nog een flinke schep bovenop.
Daarnaast zijn het vooral de animaties van de characters die een flinke upgrade hebben gekregen. In MK X waren die wat houterig omdat er – zo bleek achteraf – te weinig animatieframes waren opgenomen voor de characters. Hierdoor leek het bij snelle moves af en toe net alsof de vechters een lagere refreshrate hadden dan de rest van de game en ontstond er een licht schokkerig effect. Hoe meer je Mortal Kombat X speelde, hoe meer dat begon op te vallen.

Fris en fruitig

In Mortal Kombat 11 is dat euvel gelukkig volledig de nek omgedraaid (pun intended) en bewegen de characters zoals dat zou moeten.
Ik weet niet precies of die extra animaties ermee te maken hebben, maar ik merkte wel meteen dat het vechten iets langzamer gaat dan ik gewend was. Combo's maken en verdedigen gaat nog steeds retesnel, maar losse special moves zijn absoluut iets trager geworden, en het lijkt wel alsof de personages voor het eerst last hebben van de zwaartekracht, aangezien springen iets moeizamer gaat. Ik moest er even aan wennen, maar het komt de game alleen maar ten goede, aangezien de actie nu beter te volgen is en het mede daardoor nog explicieter in beeld komt.
De gameplay voelt vertrouwd aan en binnen vijf minuten had ik mijn favoriete characters Sub-Zero en Scorpion weer helemaal in de vingers. Toch zorgen de grafische tierlantijnen en meesterlijke animaties ervoor dat de game verder lekker fris en fruitig aanvoelt.

"Het is een nerdgasm van epische proporties en ik zit af en toe hardop te juichen."

Ik was best wel even bang dat deze Mortal Kombat te weinig vernieuwing zou brengen ten opzichte van Mortal Kombat X en ik snel een déjà-vugevoel zou krijgen tijdens het spelen, maar dat is gewoon niet gebeurd. MK 11 is zon-

Als je dan toch dood moet, dan maar met een Fatal Blowjob.

Disclaimer: ***Het zou kunnen dat – gezien het feit dat dit het zoveelste deel van Mortal Kombat is – een soortgelijk bijschrift in wellicht enigszins afwijkende context en vorm eerder in dit gametijdschrift is gepubliceerd.***

der twijfel een volwaardig nieuw deel en geen simpele port van Mortal Kombat X met wat extra's.

X-Ray moves

De gameplay is uiteraard in grote lijnen hetzelfde gebleven, maar de boel is wel flink getweakt. Zo zitten de bekende X-Ray moves uit MK X er weer in, waarbij personages elkaar op de allergrofste manier in slow motion een rotschop of iets dergelijks geven, maar de uitvoering is anders. In MK 11 hoef je namelijk geen vol balkje te hebben om de move te kunnen doen! In MK X liep je balkje vol door te blocken en aanvallen uit te voeren, maar in MK 11 zijn de X-Ray moves gelinkt aan je schademeter. Zodra je bijna al je health kwijt bent, unlock je vanzelf de supermove, waardoor je de actie in elke match ter beschikking hebt.

Dat zorgt er tevens voor dat de uitkomst van elk gevecht tot op het laatste moment onvoorspelbaar is én dat je de laatste aanvallen tactischer moet uitvoeren om niet op het laatste nippertje toch nog te worden overmeesterd. De spanning in de battles wordt hierdoor nog hoger, want zelfs als je iemand volledig onder de duim hebt, kan hij of zij alsnog keihard terugkomen met z'n X-Ray move. Heel erg vet!



Maar daar houdt het niet op, want als je bepaalde normale en special moves perfect timet, gooit de game er hier en daar automatisch een korte X-Ray move uit. Ik zal een voorbeeld geven. Als een character naar je toe springt, is er een kort moment dat ie in de lucht kwetsbaar is voor aanvallen die niet te blocken zijn. Toen ik exact op dat moment een uppercut uitvoerde, stopte de jump-animatie en verkocht ik m'n tegenstander in slow motion zo'n vreselijke beuk voor z'n harses dat de botsplinters door z'n hoofd knalden.

"Fock, wat zit dit goed in elkaar!"

Dat hele moment, inclusief slow motion, duurt hooguit een seconde, waardoor de snelheid niet uit de battle gaat, maar het komt allemaal zo krankzinnig goed in beeld dat je er bijna misselijk van wordt. Mijn god, wat een geweld!

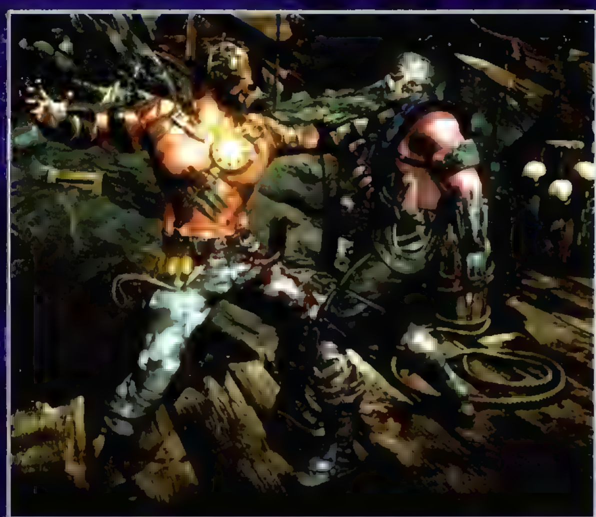
Customizen

Dat de gameplay beter is dan ooit zou al reden genoeg zijn om blij te worden van dit nieuwe deel, maar daar bovenop komt MK 11 met een kakelverse feature waar de fans van de serie al jaren van dromen. Het is namelijk voor »

ALLE MORTAL KOMBAT GAMES

Deze game mag dan Mortal Kombat 11 worden genoemd, in werkelijkheid ligt het aantal Mortal Kombat-games met alle rare spin-offs en heruitgaven door de jaren heen op 21. De vreemdste MK-games ooit zijn zonder twijfel Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero en Mortal Kombat: Special Forces. Dat waren niet eens echt fighting games, maar een soort mislukte action adventures! Als je deze ooit nog kunt spelen op een emulator ofzo, kan ik je ze van harte aanbevelen – puur voor shits and giggles. Hieronder alle 21 Mortal Kombat games op een rij:

Mortal Kombat (1992)
Mortal Kombat II (1993)
Mortal Kombat 3 (1995)
Ultimate Mortal Kombat 3 (1995)
Mortal Kombat Trilogy (1996)
Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero (1997)
Mortal Kombat 4 (1998)
Mortal Kombat Gold (1999)
Mortal Kombat: Special Forces (2000)
Mortal Kombat Advance (2001)
Mortal Kombat: Deadly Alliance (2002)
Mortal Kombat: Tournament Edition (2003)
Mortal Kombat: Deception (2004)
Mortal Kombat: Shaolin Monks (2005)
Mortal Kombat: Armageddon (2006)
Mortal Kombat: Unchained (2006)
Ultimate Mortal Kombat (2007)
Mortal Kombat vs. DC Universe (2008)
Mortal Kombat (2011)
Mortal Kombat X (2015) (zie screen)
Mortal Kombat 11 (2019)



AAARGH, EN IK WAS JUIST LINKS!

GAST, JE KAN ALTIJD NOG IN HET CASINO GAAN WERKEN ALS EENARMIGE BANDIET.

het eerst mogelijk om characters volledig naar eigen smaak te customizen! Ik heb het dan niet alleen over de drie verschillende stances die je ook al in Mortal Kombat X kon kiezen, nee, het gaat deze keer veel dieper.
Naast de drie standaard stances is er nu namelijk een vierde slot dat je helemaal zelf kunt invullen. Zo kun je de outfits veranderen en zitten er zo veel verschillende opties in dat het me zou verbazen als je ooit een andere character met een identiek pakkie aan online zult tegenkomen. Daarnaast kun je niet alleen de outfits, maar ook je wapens wisselen en customizen voor een op maat gemaakte gameplay-stijl. Ben je meer van de langzame zware moves of juist van de snelle lichte aanvallen met je wapens? Je kunt het nu zelf instellen!

"Je kunt nu echt de ultieme versie van je favoriete character maken: het is insane!"


Baraka is er trots op dat ie altijd z'n eigen flosmateriaal bij zich heeft.

Zo heb ik een gloednieuwe Sub-Zero ontworpen met een spierwit pak in plaats van het standaard blauw, en heb ik zijn van ijs gemaakte bijl ingeruild voor korte ijspriemen waarmee ik snelle moves midden in een combo kan maken. Bij elke aanpassing startte ik snel een battle om te kijken of ik blij was met m'n veranderingen, om vervolgens weer de editor in te duiken voor de nodige finetuning. Na een halfuurtje klooien had ik een voor mijn stijl perfecte Sub-Zero gemaakt en ik kan je melden dat het ontzettend vet is om met je eigen creatie te vechten. Fans gaan hier zo hard van genieten ...

Mindfuck

Het werd echter pas een volledige mindfuck toen ik er halverwege het customizen van mijn Sub-Zero achter kwam dat ik niet alleen de outfits en wapens kon veranderen, maar ook de special moves! Elke standaard stance heeft namelijk zijn specifieke special moves die je allemaal kunt overzetten naar je eigen creatie. Elke character heeft een aantal slots waar je special moves in kunt zetten en je hebt daarin volledige vrijheid om te kiezen welke moves je wil gebruiken.
Op die manier kun je bijvoorbeeld een special move die je niet zo boeiend vindt en amper gebruikt inwisselen voor eentje die je interessanter lijkt. Dat geldt overigens ook voor wat je character doet tijdens de intro en outro van de battle. Je kunt nu dus werkelijk de ultieme versie van je favoriete character maken – echt insane!

MK Towers

Tijdens het customizen zag ik al snel dat ik bepaalde outfits, wapens en special moves alleen zou kunnen unlocken door de bekende Mortal Kombat Towers te overmeesteren. Er zitten weer een shitload van die torens in Mortal Kombat 11, waarbij je de opdracht krijgt onder bepaalde omstandigheden een aantal characters achter elkaar te verslaan. Dat begint vrij simpel als je bijvoorbeeld de battle binnen een bepaalde tijd moet finishen of niet mag blocken, maar al snel wordt het pittiger en mag je bijvoorbeeld geen special moves gebruiken en niet springen.
De allervetste Towers in MK 11 – en ook die zijn gloednieuw – zijn de torens waarin je kunt samenwerken met een andere character! In een soort tag-battle kun je met het rechterknuppeltje een ander gekozen character inschakelen om effe snel een paar meppen uit te delen. Dat kan je op elk moment doen, tenzij je wordt geraakt, waardoor je eigen moves en combo's weer een nieuwe laag krijgen. Na een paar uur spelen had ik het helemaal onder de knie en had ik met mijn eigen ontworpen Sub-Zero als main character en Scorpion als hulpje een heus dreamteam onder de knoppen.
Stel je voor dat je met je zelfgemaakte Sub-Zero een combo begint die er ongeveer zo uitziet: ik slide met mijn special



BEVESTIGDE CHARACTERS

In de vroege code kon ik maar zes characters kiezen, maar er zijn er inmiddels al veel meer bevestigd. NetherRealm heeft laten weten sowieso niet alle characters vóór de launch van de game te onthullen, maar ook dat er extra characters als DLC gepland staan, inclusief guest characters. De onderstaande vechters zijn in elk geval een zekerheid.
Baraka, Cassie Cage, D'vorah, Erron Black, Geras, Jade, Jacqui Briggs, Jax, Johnny Cage (foto rechts), **Kabal, Kano, Kitana, Kotal Khan, Kung Lao, Kronika, Liu Kang, Noob Saibot, Raiden, Scorpion, Shang Tsung (DLC), Shao Kahn (DLC), Skarlet, Sonya Blade, Sub-Zero.**

move richting de vijand, raak hem precies op z'n voeten en hij vliegt de lucht in. Net voordat hij weer de grond raakt, deel ik snel een uppercut uit, waardoor hij opnieuw omhoog stuitert, en op hetzelfde moment zet ik m'n special move (Freeze) in om hem in de lucht kort te bevriezen. Vervolgens schakel ik Scorpion in die met zijn trademark kettingmove de tegenstander naar zich toe trekt en hem een rotschop uitdeelt, die bij een perfecte timing ook nog eens automatisch een X-Ray move wordt. *Wrááááh!!!*





Het is een nerdgasm van epische proporties en ik zat af en toe hardop te juichen. Fock, wat zit dit goed in elkaar.

Fighting-stick

Buiten het feit dat ik lang niet alle characters kon proberen in deze vroege code, was ook de Story Mode helaas nog niet beschikbaar. Erg jammer, want daar ben ik ontzettend benieuwd naar, maar ook wel logisch, aangezien op moment van spelen nog lang niet alle characters waren onthuld. Ik heb dus nog geen idee of het verhaal in Mortal Kombat 11 net zo vermakelijk wordt als in het vorige deel, maar als de Story Mode net zo veel aandacht heeft gekregen als de rest van de game twijfel ik er niet aan dat het goed zit.

Heb ik dan niets te zeiken? Nou nee, eigenlijk niet. Er zit meer vernieuwing in MK 11 dan ik had verwacht, het customizen van de characters is fantastisch en ook deze vroege code draaide als een tiet, en dat op een normale PS4. De game zag er bovendien al meesterlijk uit, vooral door de animaties, en ik kan niet wachten om de volledige release in 4K-HDR te spelen op mijn dikke oled-tv.

Ik was aanvankelijk een beetje bang dat dit een soort Mortal Kombat X-2 met minimale tweaks zou worden, maar niets is minder waar. Ik ben zelfs zo enthousiast geworden dat ik eraan zit te denken een arcade fighting-stick te kopen. 'Finish him!' Ja graag, met alle liefde!

VERWACHTING *FLORIAN:*
Ik verwacht dat MK 11 de beste Mortal Kombat in 20 jaar wordt! Het enige dat nog kan tegenvallen is de Story Mode en dat op bizarre wijze de balans tussen de characters niet goed blijkt te zijn. Maar ik kan me niet voorstellen dat zoiets nog gebeurt.

- \+ Meesterlijke graphics en animaties.
- \+ Realistischer en dus nog bruter.
- \+ Customization van characters.
- \- De Story Mode?

BASICS
FIGHTING-GAME
NETHERREALM STUDIOS / WARNER BROS.
23 APRIL 2019

YO! POST!

Zoals vorige maand al aangekondigd, hebben we besloten de illustere brievenrubriek Yo!Post! een verse shot HP toe te dienen. Vanaf nu kun je dus weer zeiken, klagen, adviseren en vragen alsof je leven ervan afhangt. Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem.
O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd ...



BOOMSHAKALAKA!

Wat een leuk artikel, dat Graddus op zoek gaat naar zeldzame spelletjes door heel Nederland. In mijn tijd was het spannend om vanuit de suburbs naar een importwinkel in de grote stad te gaan. Waar je bijvoorbeeld Chrono Trigger en Final Fantasy VI zag staan voor 200 gulden. (Mijn keuze viel op FF6!) Naar speciaalzaken gaan om zeldzame titels te spotten is een beetje voorbij, maar retailzaken zijn nog steeds geweldig. Laatst was ik aan de praat met een verkoopster, en een paar weken nadat zij mij had overtuigd om The Witcher III te spelen, kwam ik terug omdat ik er niet van kon genieten omdat de teksten zo klein zijn. Smeert zij mij een handige Strategy Guide aan. Nu kan ik missies doen met een overzichtelijk boek aan mijn zijde en ben ik weer lekker aan het spelen!
Het is hoe dan ook fijn om een plek te hebben waar je andere gamers kan vinden, op een launch-avond een feestje te houden, of YouTubers te ontmoeten. Ik begrijp dat het steeds meer de norm is om spellen digitaal te kopen. Daar maak ik mij ook schuldig aan. Daarom koop ik tegenwoordig Steam/Sony/Nintendo-punten in de winkel. Is niet duurder, maar zo steun ik mijn favoriete zaken en heb ik ook een leuk gesprek. Soms staan er reclames van gamewinkels in de PU, dus zo steun je indirect ook nog het grootste gamemagazine van de Benelux! Boomshakalaka!
Robert August de Meijer

PS: Er stond geen brief van Mortal Marcel in nummer 300. Krijgen jullie geen brieven meer van hem?

Nee, het is helaas al een tijdje oorverdovend stil uit de hoek van Marcel. We hadden hem maar wat graag een ereplekje gegeven in ons jubileumnummer, maar de beste man is onvindbaar.

SAYONARA

Vanaf 1995 heb ik genoten van jullie prachtige blad door het bij de boekhandel te halen, om vanaf 1997 het blad automatisch op de deurmat te laten vallen. Na meer dan 20 jaar lid te zijn geweest moet ik jullie toch vertellen dat ik zojuist mijn abonnement heb opgezegd.
Andere hobby's en het gezinsleven hebben bij mij de overhand gekregen. Hoewel ik al jaren niet meer game, las ik wel nog steeds jullie blad, ook al werd dat de laatste maanden steeds minder. Toen het laatst op tv over een game ging die al 50 miljoen spelers heeft, terwijl ik er nog nooit van had gehoord had en na dertien jaar wachten eindelijk Kingdom Hearts 3 uitkwam, maar het mij niet meer kon deren, wist ik het zeker: het is niet meer alléén het tijdgebrek, ook de passie voor gamen is verdwenen. Maar daar is iets heel moois voor teruggekomen: een prachtige dochter die alle aandacht opeist die ze nodig heeft en verdient. Iets wat nog mooier is dan de 1000 beste games bij elkaar.
Wat wel pijn deed, is dat mijn vader afgelopen maand mijn bijna complete PU-verzameling aan de oudpapier-verzamelaars heeft meegegeven. Daar ging toch een stukje van mijn jeugd in één klap de vuilnisbak in. Ondertussen vond ik het ook een mooi moment om dit hoofdstuk te sluiten.
Ik wil de huidige redactie, maar ook alle redactieleden die bij jullie hebben gewerkt bedanken voor dit mooie blad. Mij meer dan 20 jaar als lid aan je weten te binden is zeker niet niks! Ik wens jullie (en in het bijzonder Tjeerd) het allerbeste voor in de toekomst.
Dennis Hoek

Hoezeer het ons ook verdriet doet om je te zien gaan, beste Dennis, begrijpen we je beweegredenen. Dat neemt natuurlijk niet weg dat je dochter met een paar jaar misschien ook wel behoefte heeft aan een maandelijkse shot game-info in de vorm van het beste gamemagazine ter wereld. We zien je wel weer verschijnen – in elk geval vast bedankt voor alle jaren gezelschap. It was quite a ride, toch?

ONSMAKKELIJK

Ik ben al heel lang lid van de power unlimited site, maar nu vind ik toch dat ik mij even moet uitspreken. Vandaag las ik het artikel 'Hoe kijk je porno op PlayStation VR?'. En op zijn zachtst gezegd vond ik dit erg onsmakkelijk voor een site, waarbij de site een demografie heeft van onder de 18. De site gaat over games, nou ja ging over games aangezien dat tegenwoordig ook over films en series gaat (daar kon ik nog in mee gaan). Maar dit soort artikel vind ik onacceptabel voor een site wat in essentie opgebouwd is voor kinderen. Ik vraag mij dan ook af wat jullie hiervan vinden, en of jullie er iets mee gaan doen.
Mike Janssen

Tja, games waarin je mensen, dieren, monsters of aliens tot een bloederige berg pulp moet schieten, schoppen, slaan of rijden – en dit dat dan zo expliciet mogelijk in beeld brengen – schijnen ook niet echt bevorderlijk te zijn voor tere kinderzieltjes, maar daar hoor je vreemd genoeg dan weer niemand over en die gaan ondertussen als warme broodjes over de toonbank. We gaan er dus niets mee doen, beste Mike.



FOUT

Hoi ik speel red dead 2
Nu gaat mijn vraag over scapter 6
Ik zie alleen de hoofd van het paard
Niet van opzij het lijkt net een schietspel
Niet als in het begin dat je het van alle kanten kan zien is dit nu normaal
Of is het een bediening fout
Groet georg
Ik heb een ps4 pro

Hoi wij zijn redactie
Wij lezen jouw brief maar geen idee
Er staan letters maar geen zinnen
Geen duidelijke vraag dus wij ook geen antwoord
Misschien nog een keer proberen

KULUM



Instagram/Facebook/Twitter: spacekees
Twitch: spacekeesTV
PSN: ruimtevankees
Switch: SW-4840-9203-852 1
Op reis naar: Malaga

Speelt: RDR2, RE2, DQIX, Far Cry New Dawn, Captain Toad, Tetris 99, Mario Kart Deluxe, Hollow Knight, BotW en Guacamelee



Space Kees

Rappers en deadlines zijn als water en vuur; ze houden gewoon niet van elkaar. Hoe anders was dat deze maand toen we SpaceKees vroegen een Kulum te schrijven … en we die shit anderhalve week TE VROEG binnenkregen!

GAMING

Ik ben m'n hele leven al een groot fan van pop culture. Lokale politiek, voetbal en schaatsen kan me echt gestolen worden – muziek, films, series, internet & games is where it's at! Ik kan me nog goed herinneren dat ik voor m'n verjaardag een Super Nintendo met Super Mario World cadeau kreeg. Daar was ik een paar maanden redelijk zoet mee. Tot de zomervakantie in Frankrijk; daar kocht ik Zelda: Link's Awakening, en vanaf dat moment kon ik niet meer wachten tot we weer thuis in Nederland waren, zodat ik kon spelen. Toen we eenmaal thuis waren, heb ik voor mijn gevoel een week lang van 's ochtends vroeg tot 's avonds laat achter dat spel gezeten om het uit te spelen.
Vanaf dat moment was ik bezeten. Elke maand kocht ik Electronic Gaming Monthly en na alle SNES-classics te hebben afgewerkt (Mega Man X!) was het tijd voor de volgende generatie. Ik koos voor de Sega Saturn met spellen als Virtua Fighter, Daytona en Panzer Dragoon. De rest van de wereld kocht rustig een Sony PlayStation. Ten tijde van de PS2 was ik pas weer hip to the game. Ik herinner me vooral Silent Hill 2 en Shadow of the Colossus.
Daarna ben ik voor Wii U gegaan. The Wind Waker HD, Twilight Princess HD, BotW en Super Mario 3D World zijn allemaal simply perfect. Nu ben ik alle classic Megaman- & Megaman X-spellen aan het spelen op de Switch, en ik ben sinds kort ook alle blockbusters op de PS4 aan het afwerken. Spiderman, RDR2, God of War, TLOU 0, en ik ben ook fanatiek begonnen met streamen op Twitch, dus volg me vooral via spacekeesTV!



TRANSFORMERS

Het is 1986 en ik zie voor het eerst Transformers: The Movie op Veronica. Man, that shit changed my life. Het sterven van zowel de leider van de evil Decepticons als de leider van de goedaardige Autobots liet een enorme indruk op me achter. De voice-acting is ook zo ongelofelijk on-point dat ik het wel serieus moest nemen. Het is daarnaast ook gewoon een geniaal concept: robots die in allerlei voertuigen transformeren. Fucking genius! Vanaf dat moment vroeg ik elke kerstmis en verjaardag om Transformers en volgde ik alle tekenfilmseries. Uiteindelijk heb ik een aardige collectie weten op te bouwen.
Eind jaren 80 was het een beetje voorbij met de aandacht rond Transformers en ik vond de Beast Wars-era die erna kwam destijds eerlijk gezegd niet boeiend. Toen ik rond 2000 eenmaal wat geld aan het verdienen was met muziek, stopte ik praktisch al m'n geld in de toys. Ik doe er af en toe ook een paar weg om ruimte te maken voor nieuwe. Ja, ze zijn zelfs 'masterpiece'-versies van oude characters gaan maken met betere engineering – die zijn echt te prachtig voor woorden. Sinds de life-actionfilms van Michael Bay en de daarop volgende animatieseries staan Transformers weer volop in de spotlights, dus ik denk dat ik de komende jaren nog veel mooie exemplaren in handen ga krijgen.



KIJKT MOMENTEEL

Survivor (US). Expeditie Robinson is leuk en alles, maar de Amerikanen hebben wat mij betreft de formule echt geperfectioneerd. Maar ook nog vele andere series als The Walking Dead, Game of Thrones, American Gods en alle Transformers-films & -series.



LEEST MOMENTEEL

Sites als Seibertron.com, Kotaku, io9, Screenrant, Edge, PU, Gamekings, Parra.nu, Puna.nl, Rapradar, 2dopeboyz. Nee, geen boeken. Egon (Ghostbusters) zei het al in 1984: "Print is dead."

MUZIEK

Ik maak sinds mijn zestiende hiphop. In het begin gooide ik alle tracks die ik maakte gewoon direct op Napster. Napster werd in die tijd gezien als hoogst illegaal, omdat je er naast independent muziek ook veel commerciële muziek gratis kon downloaden. Ik herinner me nog die jankende drummer van Metallica over gemiste inkomsten. Het was voor mij als beginnende artiest ook moeilijk om geld te verdienen, want alle muziek was gewoon gratis te downloaden. Maar het was ook een ideale manier om naamsbekendheid op te bouwen. Op een gegeven moment heb ik met Terilekst de single 'Ik wil een meisje' uitgebracht. De video was ook meteen superclip op TMF. Daarna kwam 'Wat Wil Je Doen' met Partysquad, en toen was ik officieel een gevestigde rapper. Ik ben toen in Amersfoort gaan samenwonen met Jiggy Djé (huidig directeur Top Notch) en sindsdien heb ik echt ongelofelijk mooie projecten mogen doen: Held met Yung Felix, SLBMG met Sef & Faberyayo, MarioKartel met Big2 en the list goes on & on. Tot op de dag van vandaag ben ik zeer actief in de scene en ik drop elke maand nieuwe nummers op alle streamingplatforms. ✖

HOPELIJK MEER DAN EEN SNACKJE

GEARS 5



Gears of War gaat sinds vorig jaar door het leven als 'Gears'. Inderdaad, zonder 'of War' erachter. Een frisse start die, zo hoopt Graddus, ook in andere aspecten van de serie doorsijpelt ...



Een paar maanden geleden viste ik Gears of War 4 uit de budgetbak. Ik was de serie na deel 3 een beetje uit het oog verloren, maar vond de hernieuwde kennismaking met Marcus Fenix en zijn kornuiten best oké. Een prima ontspannen snackje voor tussendoor, zeg maar. Alsof je je voeten laat masseren terwijl je een Big Mac in je mond hebt, ofzo.

NET HET PROBLEEM

Maar dat is nu net het probleem. Gears of War hoort namelijk geen prima snackje voor tussendoor te zijn. Gears of War hoort een triple-fucking-A, system-selling, epische en GotY-waardige ervaring te zijn die bewijst waarom iedereen een Xbox One moet kopen. Een titel die CNN haalt omdat het weer Emergence Day is.
Dat is echter al jaren niet meer zo – net zoals eigenlijk álle Microsoft-exclusives aan lager wal zijn geraakt (behalve Forza dan). En die lijst is lang: we noemen een Halo, een Fable en een Crackdown, maar ook nieuwe projecten als Sea of Thieves en ReCore komen totaal niet uit de verf. Wat is er toch aan de hand daar in Redmond? Hebben die Yanks het opgegeven? Boeit het überhaupt nog iemand? Hallo ...?! Kennelijk kan het ze toch wel een béétje schelen, want het besluit om het 'of War'-gedeelte uit de titel te slopen, getuigt van de behoefte aan een frisse start. Een kans om het verleden te laten rusten en van Gears weer een serie te maken die PS4-bezitters schuimbekkend van jaloezie over de grond laat rollen. Laten we dus eens kijken wat er tot nog toe allemaal bekend is ...

> "DE FENIXJES, VAN OUDSHER TOCH DE DRAGERS VAN DE GEARS OF WAR-TOORTS, WORDEN RUCKSICHTSLOS AAN DE KANT GESCHOVEN."

GEMUTEERDE MOEDER

Gears 5 werd op de E3 van 2018 aangekondigd met een behoorlijk lekkermakende trailer. De game begint waar deel 4 met een cliffhanger ophield (het is een trilogie, duh), dus zien we een geëmotioneerde Kait Diaz die net afscheid heeft genomen van haar gemuteerde moeder.
Hartverscheurend, maar misschien nog wel interessanter is de vraag wat Kaits halsketting met dat Locust-symbool nou precies betekent. Ze kreeg het ding van haar grootmoeder, en het zieke is dat het symbool identiek is aan dat van Queen Myrrah, de koningin van de Locust die we in Gears of War 3 een kopje kleiner maakten.
Is Kaits grootmoeder misschien Queen Myrrah? En is Kait zelf *slik* een Locust?! Het zijn vragen waar Gears 5 antwoord op moet geven. In elk geval is duidelijk dat het verhaal zich volledig op mevrouw Diaz richt en dat is een excellente keuze, aangezien ik haar in Gears of War 4 een van de interessantste personages vond. Nu is dat natuurlijk ook niet zo moeilijk als de rest van je team bestaat uit kaalgeschoren gorilla's met een anabolenverslaving, maar toch.



SOORT BAD GUY

Het feit dat je in Gears 5 voor het grootste deel Kait alsook











haar maatje Delmont Walker onder de knoppen hebt, is een dikke hint dat zowel Microsoft als ontwikkelaar The Coalition willen breken met het verleden. De Fenixjes, van oudsher toch de dragers van de Gears of War-toorts, worden rucksichtslos aan de kant geschoven en in het geval van J.D. (inmiddels met baard) zelfs als een soort wantrouwige bad guy neergezet die absoluut niet wil dat Kait op onderzoek uit gaat. Dit gegeven prikkelt me. Ik wil weten waar Kaits nachtmerries vandaan komen, hoe haar verhouding ten opzichte van J.D. en Delmont zich ontwikkelt en wat dat hele tijdreisgerucht nou precies inhoudt.

Waar ik ook zéér benieuwd naar ben, is Gears 5's gameplay. Zoals ik eerder al aangaf, vind ik deel 4 best wel prima, maar er zitten ook zeker frustrerende zaken in die vooral te maken hebben met de combat. De mechanische DeeBee's bijvoorbeeld – yaaaaawn! Had The Coalition niet effe een belletje naar hun collega's van 343 Industries kunnen plegen om te horen dat robotvijanden in een alienshooter NIET werken?

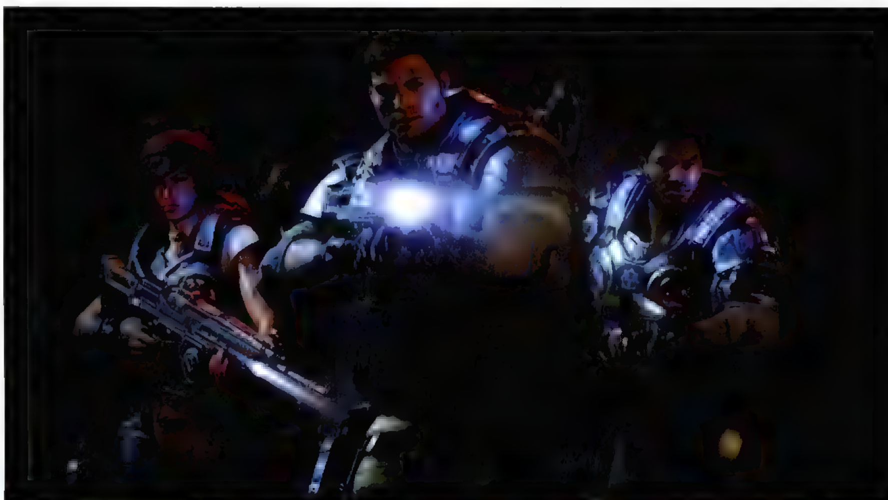
BESTE WAPENS OOIT

Wees echter gerust: Gears 5 lijkt minder om mechanische vijanden te draaien en meer om keiharde melee-attacks. Yep, iedereen die Gears of Wars kettingzaag óók het beste gamewapen ooit vindt, zal blij verrast zijn dat deel 5 er nog een schepje bovenop doet met onder meer een soort gespijkerde honkbalknuppel die meerdere vijanden in één klap in een bloederige berg kebab verandert. Mocht dat niet genoeg zijn, dan maakt Kaits enorme jachtmes het klusje wel af – *swooeesjjj*. Ze zal het nodig hebben, want de Locust/Swarm heeft ook niet stilgezeten en komt met nieuwe freaks en mutaties (die vleesetende planten, yuk). Ik hoop wel dat die ranzige pods uit Gears of War 4, waarin mensen langzaam in een soort orgaansoep veranderen, er nog in zitten. Fokking briljant zijn die!

Het spel speelt zich wederom af op Sera en de planeet is gevarieerder dan ooit: ijsvlaktes waar je overheen scheert met een zeilvoertuig, Uncharted-achtige regenwouden, Locust-ruïnes ... Het oogt allemaal schitterend en dankzij de 4K-resolutie haarscherp. Of je verder nog locaties aandoet is niet bekend, maar met zo'n diverse spelwereld als Sera is dat eigenlijk niet eens nodig.

SERIOUSLY 5.0

Gears of War leunt van oudsher voor een groot deel op z'n multiplayer, en hoewel het niet meer zo populair is als ten tijde van het origineel, is er nog altijd een grote groep gamers die het spel puur voor de multiplayer in huis haalt.
Over de Gears 5-multiplayer is op het moment van schrijven helaas nog minder bekend dan over de singleplayer campaign, al zijn er wel geruchten. Wat dacht je bijvoorbeeld van een heuse battle royale-modus? Call of Duty toonde aan dat zoiets wel degelijk kan werken voor traditionele deathmatch-shooters, dus wie weet. Sowieso is (online) co-op weer van de partij, net als de gebruikelijke Versus Matches. Die Seriously 5.0-achievement moet voor de echte cracks dus gewoon een target zijn!



EMERGENCE DAY

Gears 5 staat gepland voor release in 2019. Het is al een tijdje stil rondom de game, maar ik heb het gevoel dat het conceptuele design erachter al in een redelijk vergevorderd stadium zit. Microsoft móet 'm eigenlijk ook wel dit jaar uitbrengen, wil het de deze generatie opgelopen achterstand nog enigszins goedmaken.

Laten we daarom hopen dat Gears 5's komst wederom een Emergence Day markeert: die van een nieuwe, herboren Xbox One die de strijd met PlayStation met net zo veel enthousiasme aangaat als de Gears-cast met de Locust/Swarm.

OMDAT DE FRANCHISE NOG NIET GROOT GENOEG IS

POKÉMON SWORD & SHIELD



Dit jaar verschijnen er twee oldskool Pokémon-games voor de Switch. Samuel is nu al razend enthousiast over de achtste generatie zakmonsters.





Pokémon is groter dan ooit tevoren. We noemen een van 's werelds populairste trading card-games, een langlopende animeserie, 22 animatiefilms, een aankomend Hollywood-succes (Detective Pikachu – zie special verderop) en natuurlijk een van de succesvolste videogame-franchises aller tijden. En met de games Pokémon Sword en Shield, die dit jaar nog moeten uitkomen, gaat Pokémon alleen nog maar groter worden.

VERTROUWDE 'HARDCORE'

Pokémon Sword en Shield werden aangekondigd op 27 februari, de dag dat 23 jaar geleden de allereerste Pokémon-games ooit – Red en Green – in Japan uitkwamen. In die 23 jaar zijn deze JRPG's (verdeeld over acht 'generaties') altijd behoorlijk toegankelijk en familievriendelijke geweest, maar toch had het zeker ook z'n hardcore kanten. Het vangen van álle Pokémon die er zijn, is bijvoorbeeld een taak van jewelste en de competitieve multiplayer (de 'metagame') is zo diepgaand, uitgebreid en complex dat het op esports-niveau wordt gespeeld.

Deze hardcore-kant is een van de redenen waarom Pokémon-fans van alle leeftijden zo gepassioneerd zijn over de franchise én waarom Pikachu en de zijnen na meer dan twee decennia nog altijd uiterst relevant zijn. Toch zijn de games zich de afgelopen jaren steeds meer op een jonger en nieuwer publiek gaan richten. En dat is best begrijpelijk: een franchise kan immers alleen groeien als er nieuwe fans bij komen. Nou, dat gebeurde: smartphone-sensatie Pokémon GO zorgde ervoor dat Pokémon over de gehele wereld weer in het vizier kwam. Werkelijk iedereen speelde het!

Om die spelers sterker aan de franchise te binden en ze tegelijkertijd niet af te schrikken met de diepgang die de hoofdgames normaliter genieten, brachten Nintendo en The Pokémon Company het afgelopen jaar de Switch-games Pokémon: Let's Go, Pikachu! en Let's Go, Eevee! uit. Dat waren oogstrelende remakes van de eerste generatie games – Pokémon Red, Blue en Yellow – waarvan het gehele vang-aspect was versimpeld om beter binnen het straatje van Pokémon GO te passen. Oftewel: de spannende 'random battles' zijn verdwenen (je ziet de monsters gewoon fysiek rondlopen) en Pokémon vangen is simpelweg een kwestie van een balletje naar een beestje smijten.

> "DE LET'S GO-GAMES WAREN VOOR NIEUWKOMERS, MAAR SWORD EN SHIELD ZIJN VOOR DE FANS!"



Pokémon Sword en Shield beloven echter de hardcore diepgang van de hoofdgames in ere te herstellen. Random battles zijn dus terug, en wie Pokémon wil vangen zal ze op tactische wijze eerst moeten verzwakken alvorens er Pokéballs gegooid kunnen worden. Ook de baasachtige Gym Battles, die in Pokémon Sun & Moon vervangen waren door 'Island Challenges' en in de Let's Go-games aanzienlijk waren versimpeld, zullen in Sword en Shield weer ouderwets uitdagend zijn. De boodschap is duidelijk: de Let's Go-games waren voor nieuwkomers, maar Sword en Shield zijn voor de fans!

VERENIGD KONINKRIJK

De regio's van de eerste vier Pokémon-generaties (Kanto, Johto, Hoenn en Sinnoh) waren allemaal gebaseerd op gebieden in Japan. Generatie 5 vond plaats in Unova, een regio van de Pokémon-wereld die was gebaseerd op het oosten van de Verenigde Staten, voornamelijk New York. De regio van generatie 6, Kalos, was het Pokémon-equivalent van Frankrijk, en Alola (generatie 7) was overduidelijk een cartooneske representatie van Hawaï.

Sword en Shield vormen dus de achtste generatie van Pokémon en de setting is deze keer belangrijker dan









ooit tevoren. De Galar-regio is namelijk gebaseerd op het Verenigd Koninkrijk, en dan voornamelijk Engeland. Dit betekent uitgestrekte groene valleien en enorme industriele steden. Maar ook dikke Nottingham-achtige bossen, Loch Ness-achtige meren, kolenmijnen, sombere fabrieken en besneeuwde bergtoppen. Galar bevat zelfs z'n eigen equivalenten van Stonehenge, Wembley Stadium en de in een heuvel uitgekerfde reus van Cerne Abbas!

Galar is een regio waar mensen en Pokémon altijd hebben samengewerkt om de industrieën te bevorderen; meer dan in andere regio's. De relatie tussen mens en natuur heeft in elke Pokémon-game centraal gestaan, maar in Galar is deze relatie fundamenteel voor de cultuur van het land. Het resultaat is een wereld met meer afwisseling dan ooit tevoren, met enerzijds prachtige, dichtbegroeide natuurgebieden, en anderzijds imposante, handgemaakte, steampunk-achtige vestingen. De geruchten gaan zelfs dat het centrale verhaal van de games over het groeiende conflict tussen de twee gaat; de immer toenemende spanning tussen de technologische vooruitgang van de mens en de milieuvriendelijke wensen van de Pokémon.

Het zou zelfs kunnen dat de belangrijkste twee legendarische Pokémon – die ook op de voorkant van de doosjes komen te staan – dit conflict representeren: Sword bevat de technologische, door de mens gemaakte legendarische Pokémon (net als Mewtwo, Magearna en Meltan) en Shield huisvest de biologische legendary. De tijd zal het leren!

FAVORIETE HOBBY

Galar zou geen goede representatie zijn van Engeland als het niets met voetbal zou hebben. De Britse obsessie met de sport is voelbaar in Galar, en het is zelfs nauw verbonden met de belangrijkste gimmick van de game. Gym battles worden namelijk niet 'zomaar' in gyms uitgevochten, maar in heuse voetbalstadions! Althans, voetbal bestaat niet echt in de wereld van Pokémon (de favoriete sport is daar natuurlijk gewoon Pokémon battles), maar de voetbalcultuur is volop aanwezig.

Iedereen is dus een extreem fanatieke supporter van hun locale gym: ze dragen de kleuren van hun 'club' en wonen elke gym-wedstrijd graag live bij. Pokémon Trainers dragen in Galar daarom ook allemaal voetbalachtige tenues als ze gym battles doen, en ja: élke gym heeft in Galar z'n eigen stadion. (En laten we starter-Pokémon Scorbunny niet vergeten; de 'Scor' in zijn naam verwijst niet naar 'scorched' – aangebrand – maar naar 'score'!)

De voetbalachtige manier waarop gym battles in Galar worden uitgevochten, is niet alleen esthetisch: Nintendo heeft bevestigd dat het ook consequenties heeft voor de gameplay. Elke generatie Pokémon heeft namelijk een hoofdgimmick (Triple Battles in Unova, Mega-evolutie in Kalos, Z-moves in Alola, et cetera) en de gimmick van deze achtste generatie is nauw verbonden met de 'voetbalcultuur' van Galar. Game Freak heeft helaas nog niet verteld wat deze gimmick exact inhoudt, maar de twee meest aanhoudende theorieën klinken in elk geval erg tof. Eén theorie claimt dat gym leaders in hun stadion 'thuisvoordeel' hebben, omdat ze in hun eigen stad vechten en al hun fans hen aanmoedigen. Dat uit zich in speciale krachten en buffs voor de Pokémon van de gym leader. Aan jou om ondanks dit voordeel toch super effective-hits te scoren en het publiek aan jouw kant te krijgen.

Een andere toffe theorie is dat je – net als een voetbalcoach – je team van zes Pokémon op het veld moet positioneren. Spits, middenvelder, keeper ... denk aan de Rotation Battles van Pokémon Black and White, maar dan met al je zes Pokémon. Wat het ook wordt, we vinden het nu al minstens net zo spannend als het WK!

DIT ZIJN DE DRIE STARTERS!

De eerste drie bevestigde Pokémon van generatie 8 zijn uiteraard de drie starters waar je in het begin van de game uit mag kiezen. De gevechtsdriehoek gras > water > vuur is ook deze generatie onveranderd gebleven.







Sobble
Een waterhagedis die bekendstaat om z'n stealth-kwaliteiten; hij kan in water volledig onzichtbaar worden. Deze Water-starter zal een goede allround-keuze zijn.

Scorbunny
Een vuurkonijn vol energie dat altijd aan het rennen is. Zijn grote voeten maken deze Fire-starter daarnaast erg geschikt voor het trappen van ballen.

Grookey
Een graschimpansee die beschreven wordt als ondeugend en ontzettend nieuwsgierig; hij is de Grass-starter en zal erg handig zijn voor beginnende gyms.

IS DE BOUWVAK AL BEGONNEN?

SUPER MARIO MAK

Yes! In juni komt er weer een nieuwe platformgame met Mario naar de Switch! We moeten de levels wel nog effe zelf bouwen, maar dat is part of the fun. Het soort fun dat we in 2015 al beleefden, toen de eerste Super Mario Maker verscheen.



Ik wist eigenlijk niet dat ik zat te wachten op deze Super Mario Maker 2. Want met het eerste deel kon ik toch al alles maken wat ik wilde? Wat kon een vervolg daar nou nog aan toevoegen? Nou ja, een hele-boel nieuwe bouwstenen en opties dus, zo blijkt uit de trailer.

NIEUWE BLOKKEN

Blokken vormden voorheen de basis van elk level, en dat is in SMM2 niet anders. Uiteraard zijn er nu allerlei nieuwe blokken, maar het tofst is toch wel dat je de blokken nu schuin als glijbanen kunt gebruiken, zodat Mario er net als in Super Mario Bros. 3 vanaf kan glijden, dwars door eventuele vijanden of houtblokken heen. Dankzij het toegevoegde Super Mario 3D World-thema zijn er nu ook klokvormige bomen (waar je items in kunt verstoppen) en heldere buizen waar je vuurballen doorheen kunt schieten en waar vijanden doorheen kunnen.



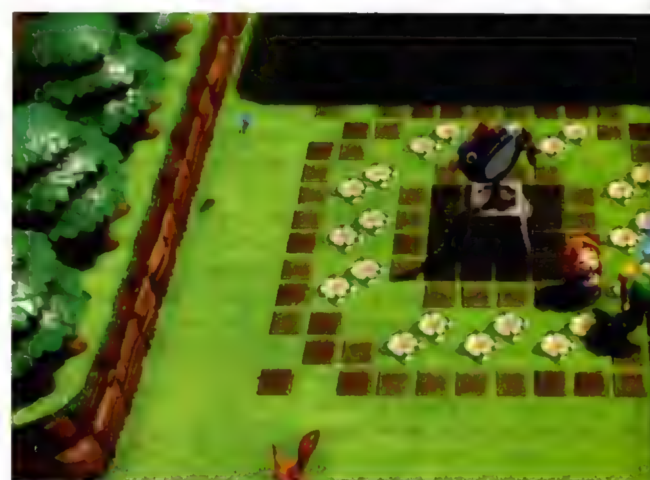
Nog wat dingen die bij elke bouwer tot de verbeelding zal spreken: blokken die je als een slang langs door jouw zelfbepaalde routes laat kronkelen, uitroepteken-blokken waar een rij blokken uit komt als je ertegenaan springt en schakelaars die je bepaalde blokken 'aan' of 'uit' laten zetten.



DROOMGAME KEERT TERUG

THE LEGEND OF ZELDA:

In 1992 speelde Jurjen Zelda: A Link to the Past op de SNES, en dat was toen de beste game die hij ooit had gespeeld. Toch maakte hij zich destijds wel een beetje zorgen toen hij hoorde dat een jaartje later alweer een vervolg zou verschijnen ... voor de Game Boy.



De Game Boy! Ja, dat was die baksteen-handheld met een geelgroen scherm en twee knoppen die vooral handig waren om de blokken in Tetris mee te draaien. 'Zou ik daar echt een volwaardig nieuw Zelda-avontuur op kunnen beleven?', vroeg ik me anno 1993 af.
En toen verscheen Link's Awakening voor de Game Boy, inmiddels alweer een kwart eeuw geleden – en het is het nog steeds de diepste, meest emotionerende en meest meeslepende ervaring die ik ooit op een handheld beleefde.



weetje • weetje

Vijf jaar na de release van Link's Awakening verscheen een luxe port voor de Game Boy Color, met gekleurde graphics, ondersteuning van de Game Boy-printer en een heel nieuwe dungeon met kleurenpuzzels. Die laatste hoop ik/verwacht ik terug te zien in de Switch-versie.

MARIN EN TARIN

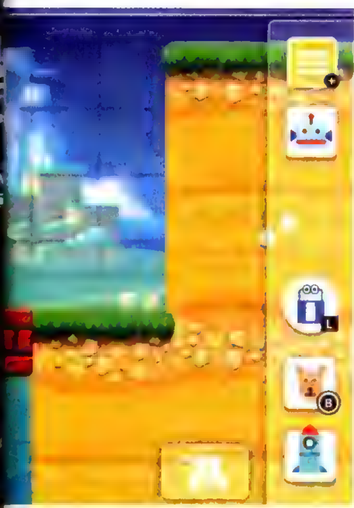
Sure, Link's Awakening was wat korter en had wat minder kerkers dan A Link to the Past. Maar de acht kerkers díe er waren, deden zeker niet onder voor die van de voorganger op de SNES. En qua wereld, personages, verhaal en actie 'om de kerkers heen' vond ik Link's Awakening zelfs sterker dan A Link to the Past. Of nou ja, sterker ... laat ik het 'anders' noemen. Iedereen die de game speelde zal zijn herinneringen hebben aan Links bijzondere missie om de Windfish te wekken, temeer omdat het iets heel anders was dan het gebruikelijke gedoe met de Triforce en Ganon. De warme relaties met Marin en Tarin, de lichtvoetige, soms wat bizarre humor, de geweldige ruilsequentie in de buitenwereld, de 2D-platformsecties, de geinige cameo's van Mario-personages; het kwam allemaal samen in een betoverend en hartverwarmend avontuur dat geen Zelda nodig had om toch aan te voelen als een betoverend, volwaardig Zelda-avontuur.
Maar geloof me niet zomaar op mijn woord, want later dit jaar kun je het allemaal zelf beleven.

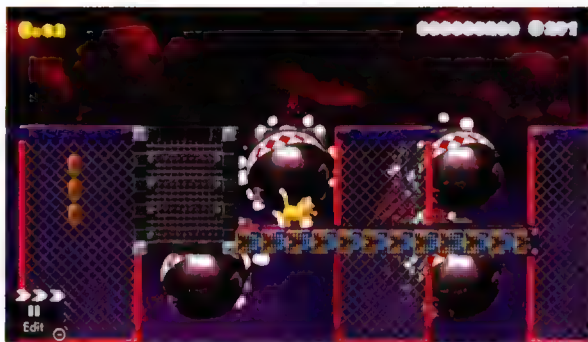
MINST TOEGANKELIJK

Tot op heden was Link's Awakening een van de minst toegankelijke grote Zelda-avonturen. Deels om praktische redenen, want vrijwel niemand heeft nog een Game Boy liggen, en Link's Awakening is nooit als download voor een



ER 2







NIEUWE VIJANDEN

Omdat Super Mario 3D World nu als thema is toegevoegd, kun je dus ook de vijanden uit die game in je levels plaatsen, zoals de vliegende Stingby's, Ant Troopers (die tegen muren op kunnen lopen), Piranha Creepers (die rond blokken langs de door jou bepaalde route bewegen), de draaiende versie van minibaas Boom-Boom, en Banzai Bills, die vanaf de achtergrond naar de voorgrond schieten.

En dan toont de trailer ook nog eens witte wolkjes die een windvlaag veroorzaken waarop Mario omhoog drijft, terwijl het artwork een ander nooit eerder gezien fenomeen toont: een Koopa in een auto! Om het allemaal nog gekker te maken, krijg je behoorlijk wat opties om vijanden te bewerken, bijvoorbeeld door ze vleugels, parachutes of vuurspuwende eigenschappen te geven. En wauw: de boze zon uit Super Mario Bros. 3 is terug!

POWER-UPS EN EXTRA'S

Qua nieuwe power-ups valt er weinig te melden, behalve dat je nu Cat Mario uit 3D World kunt worden om voor het eerst in 2D als poes tegen muren op te klimmen. Daarnaast is eigenlijk alleen de 10 Coin-munt onthuld, die je in één keer tien munten oplevert. Dat kan interessant worden voor de nieuwe optie die spelers een level laat voltooien door een bepaald aantal munten te pakken.

Dé belangrijkste nieuwe optie is echter om levels automatisch te laten scrollen. Niet alleen van links naar rechts of van boven naar beneden, maar ook diagonaal, precies in de hoek die jij aangeeft met de handige, traploos te verslepen cursor in het bouwmenu.

Nog iets nieuws: giftig water en gewoon water, waarbij het niveau van dit water tijdens het doorlopen van een level kan stijgen of dalen. Man, wat ontbrak er eigenlijk veel aan de eerste Mario Maker!

NIEUWE SPELERS

Zoals helaas geldt voor meer games op de geflopte Wii U, heeft Mario Maker nooit het publiek bereikt wat het op een wél succesvolle Nintendo-console zoals de Switch zou kunnen bereiken. Wat in dit geval zeker relevant is, aangezien een grotere community van levelbouwers betekent dat er ook meer levels gebouwd worden. Het wordt geweldig om te zien wat voor briljante levels spelers met al die nieuwe blokken en mogelijkheden gaan verzinnen, naast de briljante levels die Nintendo's eigen ontwikkelaars natuurlijk al standaard meeleveren met dit bouwpakket.

Dus ook al wíst ik niet dat ik erop zat te wachten, nu ik deze Super Mario Maker 2 heb gezien, kan ik niet wachten om ermee aan de slag te gaan!

weetje • weetje

Mario Maker is begonnen als een tool die Nintendo intern gebruikte om levels te maken.

LINK'S AWAKENING





recenter systeem verschenen. Daarbij zijn de monochrome beelden en het blieperige geluid misschien lekker nostalgisch, maar inmiddels toch ook wel héél erg ingehaald door de tijd.

Tegen die achtergrond is het niet verwonderlijk dat Nintendo nu met een heuse remake van Link's Awakening komt – en dat is heel goed nieuws! Afgaande op de trailer zien we vrijwel dezelfde kerkers, buitenwereld, vijanden, wapens en grapjes, maar dan verpakt in een heel schattige, bijna als plastic glimmende vormgeving die ik nog niet eerder in een game heb gezien. En dan de door échte instrumenten gespeelde muziek erbij! En die geluidseffecten!

Wie de trailer goed bekijkt, ziet dat de Switch-versie van Link's Awakening ons ook nog wat gameplay-verbeteringen gaat brengen.

ZWAKSTE PUNT

Het zwakste punt van het originele Link's Awakening werd veroorzaakt door het feit dat de Game Boy slechts twee knoppen had. Daardoor moest je heel vaak in je inventaris tussen voorwerpen wisselen. Maar in de trailer zien we Link gewoon springen terwijl hij zowel een zwaard als een schild vasthoudt, iets wat in het origineel dus niet kon en aangeeft dat Nintendo dat zwakke punt heeft aangepakt. Ook nieuw: de 'camera' verschuift niet meer van scherm naar scherm, maar volgt Link waar hij maar gaat, wat de gameplay toch wel weer een fris en modern gevoel zal geven.

Ik hoop dat ik na een kwart eeuw genoeg van de game ben vergeten om later dit jaar weer net zo geestelijk gegijzeld te worden als in 1993.



OINK OINK

ANGRY BIRDS AR ISLE OF PIGS



PREVIEW
iOS

Om Dennis nou een groot Angry Birds-fan te noemen, gaat iets te ver. Maar dat hij het vaak met plezier heeft gespeeld, is een ding dat zeker is. Hij was dan ook verrassend makkelijk over te halen tot een op-en-neertje naar Londen voor de augmented reality-versie: Angry Birds AR: Isle of Pigs.



Normaal gesproken laat ik tripjes die op één dag moeten gebeuren (de befaamde op-en-neertjes) graag aan me voorbijgaan. Reizen heb ik al meer dan genoeg gedaan en daarnaast zie je bar weinig van de plek waar je heen gaat. Het was dan ook best opmerkelijk dat ik geheel vrijwillig richting Londen vertrok om daar 'een nieuwe game' van de Finse uitgever Rovio te checken. Dikke kans dat het 'maar' een mobile-game zou zijn namelijk. Sterker nog: het is vast 'gewoon' een Angry Birds ... de zoveelste! Maar toch, een zooi journo's naar de Engelse hoofdstad halen voor een simpel spelletje voor mobieltjes doe je niet zomaar, dus was mijn nieuwsgierigheid gewekt. Het feit dat Angry Birds nog altijd absurd populair is woog ook mee in mijn beslissing. In het eerste jaar na de lancering van de game (in 2009, toen alleen nog voor iOS) werd de mobile game maar liefst 12 miljoen keer gedownload. En ook het feit dat Rovio het spel daarna uitbracht op onder meer Android en Symbian, legde het bedrijf bepaald geen windeieren. De teller van het aantal gedownloade Angry Bird-games staat inmiddels op meer dan 4 miljard(!), dus je zou kunnen stellen dat vrijwel niemand op deze planeet Angry Birds níet kent. Logisch dus dat Rovio die franchise niet weg laat fladderen. Uitmelken die handel!

"Augmented reality voegt echt iets aan deze game toe en geeft de franchise een nieuwe twist."

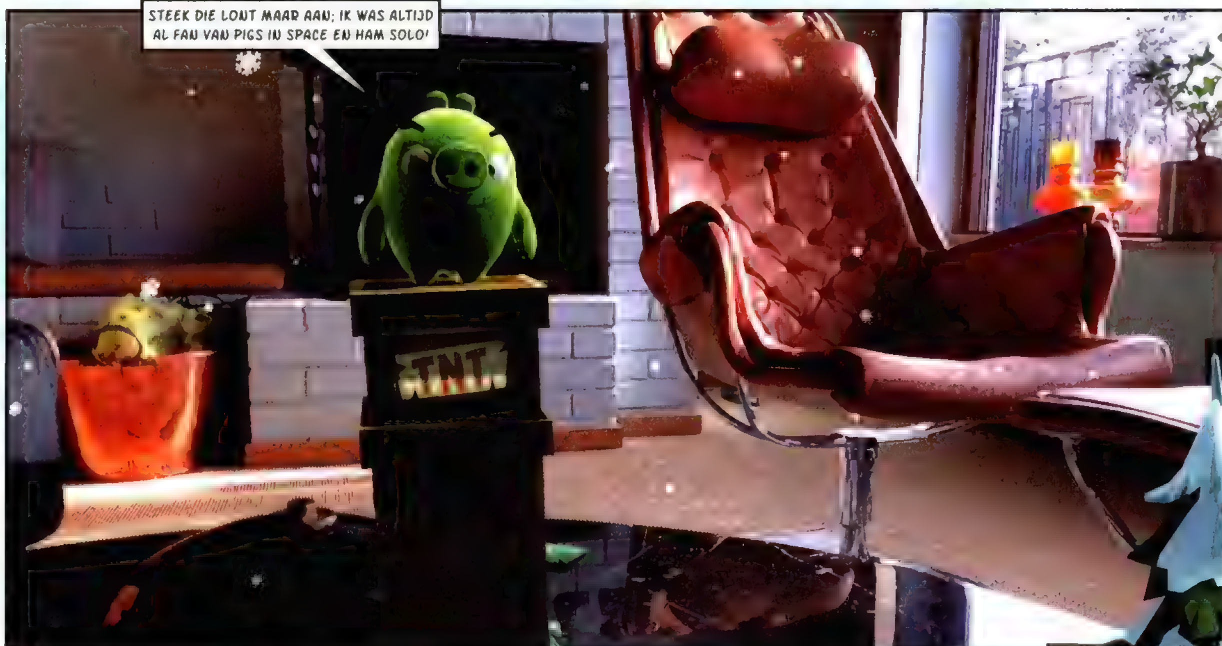
Quooker-koffiehipster

Met een gezonde dosis scepsis taaide ik af richting de Britse hoofdstad. Het was trouwens een hele opgave om er te komen, want in eerste instantie werden we bij het hoofdkantoor van Apple gedropt, waar we een absurd lekker kopje koffie via een iPad (met tientallen keuzes) uit zo'n flashy Quooker-kraan tapten – tering hip allemaal (en ik nam gewoon zwart met suiker). Prachtig kantoor, maar wel het verkeerde adres, waardoor ik fashionably laat de presentatie van de 'creative director extended reality' Sami Ronkainen binnenstormde. Een beetje balen was het wel, want hoewel dit 'maar' de zoveelste Angry Birds-game wordt, bleek het ook meteen (potentieel) een van de leukste. Ik had me daar prima de hele dag mee kunnen vermaken.

Rovio had al wat ervaring met een 3D-versie van Angry Birds dankzij de VR-versie van het spel en heeft daarom wederom ontwikkelaar Resolution Games onder zijn vleugels genomen (die daar in gespecialiseerd is). En dat bedrijf heeft



dus óók ruime ervaring met het maken van games die gebruikmaken van augmented reality, zoals Bait!, Wonderglade en Narrows. Daarnaast is het dankzij de Apple ARKit dat de game er lekker crispy uitziet (zie kader). Zo is ijs in bepaalde levels echt transparant en kun je in glimmende oppervlaktes reflecties van de omgeving (bijvoorbeeld je huiskamer!) zien. Je kunt het zelfs overal in je omgeving behoorlijk realistisch laten sneeuwen.



Rondjes lopen

Deze keer speel je het bekende spelletje dus door middel van augmented reality. Hiervoor hou je je telefoon omhoog zodat je de game 'geprojecteerd' ziet op een door jou gekozen plek, zoals een tafel of de vloer. Je kunt zelf bepalen hoe groot of klein die levels worden, maar waarschijnlijk niet zo groot als een stadion (ik heb het gevraagd en kreeg van Ronkainen zo'n 'waarom zou je?'-blik). Het heeft trouwens helemaal geen zin om het zo gigantisch groot te maken, want je moet namelijk om de levels heen lopen om bijvoorbeeld items of dozen dynamiet te vinden. En zulke grote rondjes laat ik liever aan de hakkende professionals over.

Maar goed, dat 'eromheen'-concept maakt Angry Birds AR: Isle of Pigs meteen helemaal fris. Het basisprincipe is volledig identiek: knal met verschillende soorten vogels die vervloekte biggetjes van de stellages af. In dit geval is het spel echter nóg meer een puzzel dan de vorige delen. Je moet door je knieën om onder stellage en bouwsels te kijken, of juist boven levels hangen om te zien of er dingen verscholen zitten. En op die manier kun je ook de juiste lijn vinden, waardoor je met één vogel de hele hatseflats kapot kunt schieten. Tijdens het spelen heb ik bij bepaalde levels vijf minuten om het speelveld lopen ijsberen voordat ik ook maar één kanarie katapulteerde. Dus ben je zo'n speler die Angry Birds-levels dus steeds met één gevederde vriend wil halen? Dan ga je heel wat beweging krijgen, vriend!

Klapperrr

Angry Birds AR: Isle of Pigs kan wel weer eens een klapper worden voor Rovio. De nieuwe draai aan het oude concept is ontzettend leuk en bleek al snel verslavend te werken. Maar er zijn zeker ook haken en ogen. Angry Birds is zo groot geworden omdat het zo'n lekkere snackgame was tijdens een lange treinrit of een lunchpauze – effe dat ene leveltje nog een keer proberen en wat meer items sparen. Maar die vlieger gaat bij deze game niet echt op. Niet alleen is het een uitdaging om in bijvoorbeeld de trein een tafeltje te vinden waar je een leveltje op kunt 'neerzetten', maar ga daar maar eens proberen omheen te lopen. Gegarandeerd geïrriteerde medereizigers, kan ik je verzekeren! Ook ontbreekt er nu nog een multiplayer-optie, en dat is ontzettend jammer. Want stel je eens voor dat je met vrienden om een tafel kunt zitten en ieder een beurt heeft om zo snel mogelijk alle biggen weg te knallen, of juist een challenge krijgt om met zo min mogelijk vogels zo veel mogelijk schade aan te richten. Sterker nog: als Rovio zoiets toevoegt, wordt het zéker een hit, want dan zal het Jenga vervangen als hét kroegspel bij uitstek. ★

(NOG) GEEN ANDROID

Angry Birds AR: Isle of Pigs is alleen te spelen op een iPhone 6S en hoger of een iPad 5de generatie of nieuwer. Dat is niet omdat Rovio zo'n hekel heeft aan Android-gebruikers, maar omdat de game gebruikmaakt van de ARKit van Apple. Dankzij die technologie wordt de omgeving tot in detail gescand en deels in de game verwerkt. Je ziet dus reflectie van een voorwerp dat bijvoorbeeld op tafel staat terug ín de game, waardoor het heel écht en fysiek aanwezig aanvoelt. Overigens gebruiken ook enkele winkels deze technologie inmiddels, waardoor je bijvoorbeeld kunt zien of een bank goed staat in je woonkamer en zelfs of hij past. Héél handig en indrukwekkend.





VERWACHTING *DENNIS:*
Hoe uitgemolken het concept van Angry Birds inmiddels ook mag zijn: augmented reality voegt echt iets aan deze game toe en geeft de franchise een nieuwe twist.

- \+ Vertrouwd en bekend.
- \+ Verslavend.
- \+ Prachtige en mooie graphics.
- – Geen multiplayer.

PUZZELGAME
ROVIO / RESOLUTION GAMES
LENTE 2019

HIER DROOM JE AL JAREN VAN

DREAMS

Florian is een dromer en een fantast, en daarmee de beste baklap om vast te kijken naar waar andere gamers van dromen in een exclusieve bètatest van Dreams, het ambitieuze project van Media Molecule.



In je dromen is alles mogelijk. Er zijn geen regels en je fantasie kent geen grenzen. Dat is de achterliggende gedachte van Dreams, het nieuwe project van ontwikkelaar Media Molecule, die we kennen van de LittleBigPlanet-games. De ontwikkelaar is zo'n beetje de uitvinder van het 'play, create, share'-principe en wil dit idee perfectioneren met een ultieme, mega-uitgebreide editor.

Volledige vrijheid

In de LittleBigPlanet-games zat een uitgebreide editor waarmee levels ontworpen en gedeeld konden worden. Dat bleek al snel een dikke hit en in no-time kon je gigantisch veel nieuwe levels downloaden, die vaak ook nog eens van een bijzonder hoog niveau waren. Hierdoor was de replay value van de LittleBigPlanet-games altijd top; je kon zo'n beetje oneindig veel nieuwe levels spelen.
Door de vindingrijkheid en vaardigheden van de community-leden werden er niet alleen nieuwe levels ontwikkeld, maar ontstonden zelfs volledig nieuwe games en concepten. Deze geinige minigames werden echter nooit écht de ster van de show, aangezien de fantasie van de community als het ware werd beperkt door de grenzen van de editor. Het was overduidelijk dat gamers over meer dan genoeg fantasie en talent beschikken, maar door de beperkingen van het platform is die collectieve potentie nooit volledig benut. Ontwikkelaar Media Molecule had dat goed in de smiezen en begon na LittleBigPlanet 3 aan een nieuw project, een game waarin spelers volledige vrijheid genieten om te maken wat ze maar willen. Een buitengewoon ambitieus project dat nu al zo'n vijf jaar in ontwikkeling is.

Proof of concept

Media Molecule komt inmiddels langzaam maar zeker in de buurt van de release, die ergens dit jaar moet plaatsvinden. Onlangs was er een closed bèta-sessie, waar de grootste fans alvast met een vroege versie aan de slag konden en ik al aan de 'game' kon snuffelen. Ja, ik zet game tussen aanhalingstekens, aangezien Dreams niet wat je noemt een traditionele game is. Je zou Dreams eerder een bizar uitgebreide editor noemen waarin je soms met een soort gameplay te maken krijgt.
De uiteindelijke release van Dreams bevat wel degelijk content van Media Molecule, net als in LittleBigPlanet het geval was. Dreams is dus niet alléén de editor, er zit ook offline content in, om het zo maar te noemen. Die content bestaat volgens Media Molecule voornamelijk uit gameplay – in allerlei genres – en moet worden gezien als een leuke proof of concept van wat er allemaal met de editor mogelijk is. Deze content was nog niet beschikbaar tijdens de bètasessie, maar ik heb het om eerlijk te zijn ook geen seconde gemist.

Mind = blown

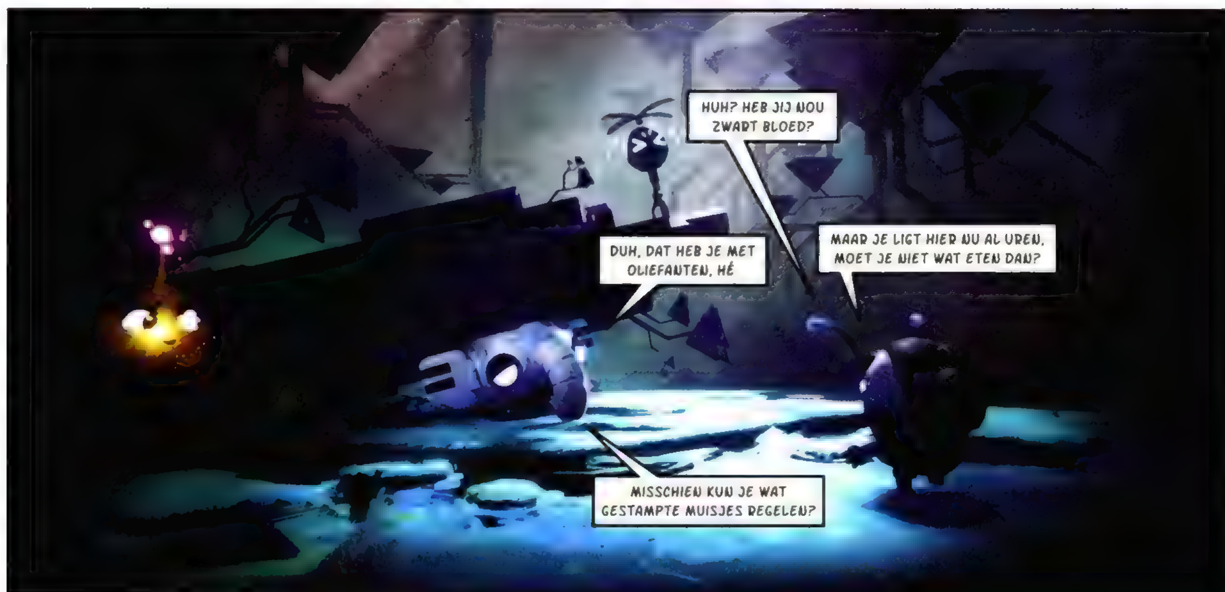
Hoewel ik hier en daar weleens een paar simpele levels in LittleBigPlanet heb gemaakt, ben ik niet bepaald een pro als het gaat om ontwerpen, en ik heb me dan ook vooral gefocust op wat ándere spelers maken en vervolgens met de community delen. Dat was uiteindelijk ook de grote kracht



weetje • weetje

Er komt begin deze zomer een speciale Early Access-versie van Dreams online te staan die je alvast voor een zacht prijsje kunt aanschaffen. Media Molecule wil er hiermee voor zorgen dat de grootste fans al eerder een shitload aan content kan gaan maken, zodat er vast iets klaarstaat bij release.

van LittleBigPlanet, en ik ben blij om te melden dat er in de bèta van Dreams al een shitload aan content te vinden was. Sterker nog: my mind was blown!
In de vijf weken dat de bèta online stond, werden er dagelijks tientallen nieuwe projecten gedeeld en je kon ook merken dat het niveau rap toenam. Het begon met voornamelijk prototypedingetjes, simpele gameplay, korte filmpjes en muziek, maar tegen het eind van de bètaperiode stonden er hier en daar al bijna complete minigames klaar waarvoor je in de PlayStation Store op een regenachtige zondag zonder aarzeling een tientje zou neerleggen.
Ik heb verschillende vormen van racegames gezien, first- en third-person shooters, strategy-games, platformers, vechtgames en ga zo maar door. Het is moeilijk te bevatten hoe uitgebreid de editor in Dreams is en wat de omvang van dit project wordt, maar de laatste paar weken in de bèta waren absoluut magisch en gaf bovendien een geweldig voorproefje van wat er mogelijk is in deze game.



Krankzinnig

Media Molecule wil een 'bedenk het en je kunt het maken'-concept maken van Dreams, maar hoe ontwikkel je in godsnaam een editor die geen grenzen heeft? Hoe kun je bepalen hoe omvangrijk de fantasie van een mens is en daar een platform omheen bedenken, waarin je letterlijk kunt maken waar mensen van dromen? Het is een krankzinnig idee, maar Media Molecule heeft het op een verbluffend knappe manier aangepakt.
Een traditionele editor heeft namelijk altijd grenzen, aangezien zoiets in een closed environment binnen de game-code draait. Een technisch verhaal, maar wat Media Molecule heeft gedaan om dat te omzeilen, is het probleem aanpakken bij de basis: de engine zelf. Na me een aantal weken te hebben vergaapt aan de meesterlijk gemaakte content werd het me langzaam duidelijk dat Dreams geen editor is, maar een complete engine!

Cartoony

Dreams is letterlijk een engine zoals bijvoorbeeld de Unreal Engine, die kan worden gebruikt om content op te bouwen. Er is een shitload aan verschillende soorten games die op de Unreal Engine draaien, en zo is dat ook mogelijk met Dreams, de engine van Media Molecule. Beide engines bieden misschien net zo veel mogelijkheden, maar het grote verschil is dat het in Dreams allemaal zo wordt gepresenteerd dat iedereen het snapt, in plaats van dat je meteen allerlei technische development-code voor je kiezen krijgt.
Een ander verschil tussen Dreams en de gemiddelde engine is dat je hier niet volledig vrij bent in je keuze voor de grafische stijl. Echt hyperrealistische graphics zijn bijvoorbeeld niet mogelijk; je blijft altijd vastzitten aan een enigszins cartoony uiterlijk. Bovendien zit er een soort mistige waas over alle content, wat uiteraard bevorderlijk is voor de dromerige sfeer, maar wat vermoedelijk ook is gedaan om de beperkingen van de hardware (in dit geval de PS4 – zie kader) iets te verbloemen.
Ik was aanvankelijk helemaal niet zo hyped over Dreams, maar nu ik de bèta heb gecheckt, heb gezien wat de mogelijkheden zijn en hoe de community in no-time meesterlijke content kan maken, is dat volledig veranderd. Ik ben ervan overtuigd dat iedere gamer in staat zal zijn leuke content in Dreams te vinden. Bovendien was dit pas de bèta van een paar weken lang – kun je nagaan wat er gebeurt als de volledige release uitkomt. Probeer de komende tijd je dromen te onthouden; misschien kun je ze binnenkort namaken in Dreams! ★

"Een krankzinnig idee dat Media Molecule op een verbluffend knappe manier heeft aangepakt."

PLAYSTATION 5

Ik ga ervan uit dat Dreams ook uitkomt op de PlayStation 5. Niet alleen omdat de release waarschijnlijk niet al te lang voor release van de PS5 zal zijn, maar vooral omdat Dreams schrééuwt om krachtiger hardware. Je kunt dan wel alles maken dat je kunt bedenken, maar omdat Media Molecule rekening moet houden met de inmiddels behoorlijk verouderde PS4, kun je het er niet helemaal uit laten zien zoals in je dromen. Mark my words: op de PS5 ziet alle gemaakte content in Dreams er ineens op magische wijze veel strakker uit!



VERWACHTING FLORIAN:
Na warm te hebben gedraaid met de editor in LittleBigPlanet draait Media Molecule op volle toeren en gaat de developer geschiedenis schrijven door een complete engine aan te bieden in Dreams. Flabbergasted!

- + Bedenk het en je kunt het maken.
- + Mega uitgebreid, maar gebruiksvriendelijk.
- + De nu al getalenteerde community.
- - Krachtigere hardware nodig?

BASIS
SANDBOXGAME
MEDIA MOLECULE / SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
MEDIO 2019

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ZELDEN ZO'N OVERTUIGENDE ZOOI ZWERFVUIL, AUTOWRAKKEN EN PUIN GEZIEN, DIE OP EEN VREEMDE MANIER TOCH UITNODIGT TOT EEN PICKNICK."



Raf voelt zich nu eenmaal prima thuis in kraakpanden en post-apocalyptische contreien.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DEEL 5 DOET ER NOG EEN SCHEPJE BOVENOP MET ONDER MEER EEN SOORT GESPIJKERDE HONKBALKNUPPEL DIE MEERDERE VIJANDEN IN ÉÉN KLAP IN EEN BLOEDERIGE BERG KEBAB VERANDERT."



Aldus Graddus over Gears 5. Mmmm, kebab ...

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"SORRY VOOR HET LATE AANLEVEREN. IK KAN DUIZENDEN SMOESJES LOPEN VERZINNEN, MAAR FEIT IS DAT IK GEWOON HEEL VEEL SHIZZLE OP MIJN BORD GEMIKT KRIJG."



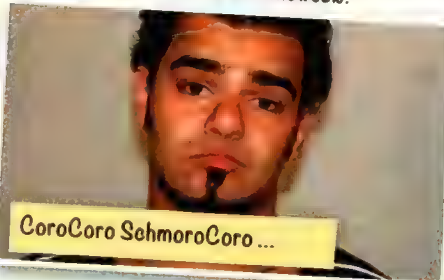
Hé, welcome to the club buddy.

"YOOOO, IK ZAL ZO SNEL MOGELIJK DIE ARTIKELEN FIXEN, MAAR HET IS LASTIG, WANT M'N INTERNET LIGT ER AL TWEE DAGEN UIT. DRAMA ECHT, I FEEL SO NAKED!"



Aaargh, de beelden!

"MIJN LAATSTE ARTIKEL WORDT TOCH IETS LATER, MEDE VANWEGE DE INFO VAN COROCORO DIE EEN DAG LATER IS GEKOMEN. JE KRIJGT HET DUS MORGEN."



CoroCoro SchmoroCoro ...

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

TROPICO 6

TOEJAM & EARL

APE OUT

MY TIME AT PORTIA

OUTWARD

UNRAVEL 2

GENERATION ZERO

POWER RANGERS: BATTLE FOR THE GRID

VAN BANK HEIST TOT KINGDOM COME: DELIVERANCE

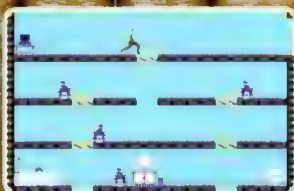
PIK JE DA

Als Graddus de cel in moet voor alle shit die hij in videogames gestolen heeft, zit hij eeuwen vast. We hebben hem beloofd dat wij hem niet zullen aangeven, onder één voorwaarde: dat hij een PUretro over zijn boevenstreken pent!

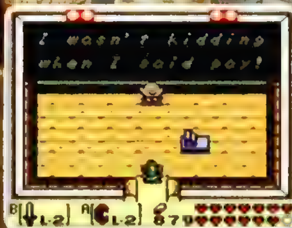
STELEN IN GAMES DOOR DE JAREN HEEN



Bank Heist (1983)
Bank Heist is een soort Pac-Man-kloon waarin je een doolhof vol banken berooft terwijl je uit handen van gekleurde spook… ehm, de politie moet zien te blijven. Ik heb de game even gecheckt en ook al ziet het eruit als kots: het is best lachen.



Impossible Mission (1984)
Een van de eerste spellen die ik op mijn vaders 286 speelde :-) Als geheim agent beroof je het hoofdkwartier van de gemene Professor Elvin Atombender, op zoek naar een geheime code. Spann0nd!



The Legend of Zelda: Link's Awakening (1991)
Link is het braafste jongetje van de klas … tot het moment dat hij bijna 1000 rupees voor een boog moet betalen! Dan verandert hij in een meedogenloze dief die – jawel – voor de rest van de game door iedereen 'THIEF' wordt genoemd.



Aladdin (1993)
Mijn favoriete Disney-tekenfilm is waarschijnlijk Aladdin. De vibe, de liedjes, de geest in de fles: alles ademt duizend-en-één-nacht. De gelijknamige SNES-game heeft hetzelfde + je kunt appels stelen en ze op guards hun hoofd gooien. Woohoo.



Final Fantasy VI (1994)
Final Fantasy VI introduceerde de 'Steal'-ability, waarmee je vijanden van hun items berooft. Zorg er wel voor dat je de skill snel upgrade, anders sta je in 99 procent van de gevallen met een waardeloos oud boek of een waterig flesje Ether in je handen.



T?!



HET DIEVENGEDRAG VAN SAMUEL



• Wat is het indrukwekkendste dat je in een game hebt gestolen?
Het hart van de prinses, natuurlijk.

• Heb je in het echt weleens wat gestolen?
Nog steeds: aanstekers. Geef ze dus nooit aan mij.

HET DIEVENGEDRAG VAN JURJEN



• Wat is het indrukwekkendste dat je in een game hebt gestolen?
980 rupees voor een boog. Ik vind dat de belachelijk hoge prijs van dat wapen de diefstal ervan in Zelda: Link's Awakening wel rechtvaardigde. Al voelde het toch niet helemaal oké. Misschien ga ik er in de remake die later dit jaar komt gewoon voor sparen.

• Heb je in het echt weleens wat gestolen?
In het echt iets gestolen? De gedachte alleen al! Nee hoor, zoiets zou ik dus echt nooit ofte nimmer doen. (Mijn kids lezen de PU ook.)

HET DIEVENGEDRAG VAN TJEERD



• Wat is het indrukwekkendste dat je in een game hebt gestolen?
Ik maakte in Oblivion eens een complete zilveren serviesset buit. Niemand had me door, ook al schuifelde ik als een slome slak het huis uit. Overkomkommert door al die blinkende loet.

• Heb je in het echt weleens wat gestolen?
In het echt heb ik nog nooit iets gestolen. Hoe zou ik met mezelf kunnen leven?!

Ik ben een kleptomaan. Altijd al geweest. Ik herinner me dat ik als vijfjarig jochie bij mijn oma op bezoek was, we naar de supermarkt gingen en ze bij thuiskomst vroeg waarom mijn broekzakken zo vol zaten. "Dat zijn snoepjes die op de grond waren gevallen", stamelde ik nog. Maar oma geloofde er niks van en gaf me een terechte draai om de oren.

LESJE GELEERD?

Lesje geleerd? Absoluut niet. Een paar jaar later was mijn hunkering naar suikerwaren allerminst afgenomen. Het was op een gegeven moment zelfs zo erg dat m'n ouders de snoeppot achter slot en grendel plaatsten, anders zou die binnen een mum van tijd zijn leeggeroofd. Ik moest dus inventief zijn, en als een ware meesterdief ontdekte ik een losse plank aan de bovenkant van de snoepkast. Helaas kwam mijn moeder er na een paar weken achter omdat de pot op onverklaarbare wijze steeds leger raakte terwijl de kast op slot bleef. Durrr ...

De snoepjes maakten op de middelbare school plaats voor mixdrankjes bij de plaatselijke grootgrutter, en af en toe een cd of dvd bij de – wie kent 'm nog? – Free Record Shop. Ik bied bij dezen alsnog mijn excuses aan voor hun faillissement. »



Thief: The Dark Project (1998)
Thief. Dat betekent DIEF! Deze game van Looking Glass Studios was een van de eerste echte steelsimulators, waarin je als Garrett goud en juwelen gapt en daarnaast ook nog even de wereld redt. Jammer van de slechte 2014-reboot.



Deus Ex (2000)
Meeslepend verhaal, tactische gameplay, vergaande keuzes, blablablablabla ... Ach weet je, eigenlijk is het leukste aan Deus Ex om bij een of andere NPC binnen te sneaken en die toko helemaal leeg te gappen!



Hitman: Codename 47 (2000)
Sure, je belangrijkste taak in Hitman is het zaaien van dood en verderf, maar stelen staat op een goede tweede plek. De kale killer gebruikt tijdens zijn missies alles wat los- en vastzit, waaronder wapens, outfits en zelfs een kilo cocaïne!



Grand Theft Auto III (2001)
GTA III is misschien wel de meest invloedrijke titel van de afgelopen 25 jaar. Het leerde me twee dingen: 1) hoe ik een hoer op de achterbank van een gestolen auto neem, en 2) hoe ik met diezelfde auto over de hoer heen rijd om m'n geld terug te pakken.



Sly Raccoon (2002)
Wat is er gebeurd met Sly Raccoon? De kleptomane wasbeer stond op de PlayStation 2 fier naast platform-iconen als Jak & Daxter en Ratchet & Clank, maar is sinds PS4-flop Thieves in Time spoorloos. Hij zal toch niet in de lik zitten? »

QUIZ
HOE BOEVERIG BEN JIJ?

Altijd al willen weten hoe hoog je op de Boef 'O-meter scoort? Doe de test, tel je punten bij elkaar op en wie weet ben jij de opvolger van Willem Holleeder!

Vraag 1: Je bestelt Mortal Kombat 11 bij je favoriete gameshop en krijgt de game dubbel thuisgestuurd, terwijl je er maar één keer voor hebt betaald. Wat doe je?
A. Je stuurt het extra exemplaar direct terug.
B. Je plaatst het extra exemplaar op Marktplaats. Eventuele kopers stuur je een lege envelop.
C. Je brengt het extra exemplaar zelf terug. Vervolgens beroof je de winkel.

Vraag 2: Je collega heeft een hele coole nieuwe Super Mario-pen. Wat doe je?
A. Als hij naar huis is, steek je de pen in je zak. De volgende dag geef je de schoonmaker de schuld.
B. Je vraagt waar je collega de pen heeft gekocht en haalt er zelf ook een.
C. Je vraagt of je de pen even mag lenen en verwisselt hem snel voor een cheape AliExpress-kopie.

Vraag 3: Het kassameisje geeft je 120 euro in plaats van 12 euro terug. Wat doe je?
A. Je vraagt haar uit.
B. Je geeft haar het geld terug, daarna vraag je haar mee uit.
C. Je geeft haar het geld terug, vraagt haar mee uit en steelt in de bioscoop haar portemonnee.

Vraag 4: Je zit met je vriendin in een restaurant. Naast je laat een vrouw haar dure gouden ring vallen. Wat doe je?
A. Je tikt de vrouw aan, wijst naar de ring en vraagt waar je vindersloon blijft.
B. Je raapt de ring op en doet net alsof het een cadeau voor je vriendin is.
C. Je raapt de ring op en retourneert hem aan de rechtmatige eigenares.

Vraag 5: Je loopt over straat en snakt ineens naar suiker. Vóór je loopt een kind met een enorme lolly. Wat doe je?
A. Je kwijlt een beetje en loopt de andere kant op.
B. Je eist dat hij de lolly aan je verkoopt voor 5 cent.
C. Je pakt de lolly, slaat het kind er drie keer mee op zijn kop en loopt lachend verder.

Puntentelling:
Vraag 1: A - 0 punten / B - 1 punt / C - 3 punten
Vraag 2: A - 3 punten / B - 0 punten / C - 1 punt
Vraag 3: A - 1 punt / B - 0 punten / C - 3 punten
Vraag 4: A - 1 punt / B - 3 punten / C - 0 punten
Vraag 5: A - 0 punten / B - 1 punt / C - 3 punten

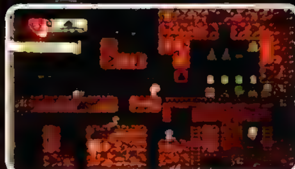
Uitslag:
Tussen de 0 en 3 punten:
Je bent een engel! Een saaie engel, zeker, maar wel een engel!
Tussen de 4 en 8 punten:
Dief? Nee joh: je bent gewoon een opportunist!
9 punten of meer:
Dan heb je deze PU gejat van je celgenoot!



Fable (2004)
Fable beloofde veel, maakte daar misschien 10 procent van waar, maar één van de dingen die wél goed werkte, was het dynamische uiterlijk van je character. Ben je bijvoorbeeld een liegende, stelende dief, dan krijg je vanzelf rode ogen en hoorntjes op je hoofd.



The Elder Scrolls IV: Oblivion (2006)
De game die de Elder Scrolls-serie bekend maakte bij het grote publiek. En dus waarschijnlijk ook de game die stelen & zakkenrollen bekend maakte bij het grote publiek. Oblivion moedigt criminele carrières aan via de tofste in-game factie: de Thieves Guild.



Spelunky (2008)
Je hebt driftig, je hebt agressief en je hebt de shopkeepers in Spelunky. Pik iets en ze komen als een soort wervelwind achter je aan, niet rustend voordat je het loodje legt. De Crown Jewels uit de Tower of Londen meegrissen is nog makkelijker!



Fallout 3 (2008)
Net als in The Elder Scrolls is shit jatten in Fallout een belangrijk gameplay-onderdeel. Ik geloof dat ik op een gegeven moment zo'n 623.281 gestolen flesjes Nuka Cola in mijn thuisbasis had staan. Gewoon, omdat het kon.



Red Dead Redemption (2010)
Een westerngame zonder berovingen is als een shooter zonder kogels. Hoofdpersoon John Marston is dan ook niet vies van een overvalletje hier en daar, al blijkt de man uiteindelijk een ruwe bolster met een blanke pit.

HET DIEVENGEDRAG VAN RAF



• *Wat is het indrukwekkendste dat je in een game hebt gestolen?*
Ik moet meer dan 1000 goudstukken hebben gepickpocket in Oblivion. Heb er daarna meteen een carrière van gemaakt.

• *Heb je in het echt weleens wat gestolen?*
De eigenwaarde van menig opponent in de laatste twee Sniper Elite-games.



Op mijn 17de kwam er een abrupt einde aan mijn dievencarrière. Met een Playboy onder mijn shirt werd ik door een alerte Bruna-medewerker in de kraag gevat, waarna ik een paar uurtjes de cel in moest. Een echte, met een houten plank als bed. Dat was zó traumatisch en mijn ouders waren zó boos dat ik in real-life nooit meer iets gestolen heb. Niets, behalve de harten van knappe jonge dames natuurlijk ... [liegen doe je dus nog wel – Ed].

KLEPTOMANE KICKS

Inmiddels haal ik mijn kleptomane kicks eigenlijk alleen nog uit games. Gelukkig valt daarin ook genoeg te gappen. Zo denk ik dat ik alleen in Skyrim al voor een miljoenmiljard aan magische ingrediënten, goud en sieraden gestolen heb. Ook spellen als GTA en Hitman gaan er bij mij altijd in, niet in de laatste plaats vanwege hun boeverige karakter.
Maar wat maakt stelen in games dan zo leuk? Waarom geven zelfs mijn lieftallige PU-collega's, die in het echt nog geen zakje koffiecreamer bij McDonald's pikken, zich in de virtuele wereld wél graag over aan hun criminele alter ego?
Allereerst omdat er bijna geen straf op betrapt worden staat. Oké, misschien moet je een kleine borgsom betalen of heel even brommen, maar vergelijk de digitale risk vs. rewards met het echte leven en je bent bijna een sukkel als je NIET steelt in games. Bovendien werkt pikken als videogameconcept gewoon: het is spannend, het is uitdagend en je wordt er meestal goed voor beloond. Tot slot hoef je je geen zorgen te maken dat je er iemand mee benadeelt; hooguit een NPC die – als je er goed over nadenkt – juist trots mag zijn dat jij zijn dure potions en wapenuitrusting wil gebruiken om de wereld te redden!

BEST WEL KLEIN

Inmiddels heeft bijna elke open-wereldgame of RPG wel op een of andere manier een steel-gimmick. Toch, als je in ogenschouw neemt hoe leuk jatten in games is, is het aantal spellen dat het als hoofddoel heeft eigenlijk best wel klein. Misschien moet ik eens bij een game-uitgever langs om hierover te praten; voor 90 procent van de winst heb ik best wat leuke concepten ... Snel, voordat iemand mijn idee steelt! ✖

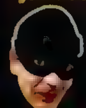
HET DIEVENGEDRAG VAN JJ



• *Wat is het indrukwekkendste dat je in een game hebt gestolen?*
Elke dag een paar overwinningen in FIFA.

• *Heb je in het echt weleens wat gestolen?*
Zeker, klein spul. Bijvoorbeeld mini-nietmachientjes waarmee je nietjes op elkaar kunt schieten. Is dat inmiddels niet verjaard?

HET DIEVENGEDRAG VAN MARTIN



• *Wat is het indrukwekkendste dat je in een game hebt gestolen?*
Er staat me bij dat ik een mascotte heb bestolen van zijn flamingopak in de laatste Hitman-game. De meest indrukwekkende dingen die je kunt stelen, zijn vaak de meest nutteloze, en een flamingopak is vrij nutteloos ... maar wel vet!

• *Heb je in het echt weleens wat gestolen?*
In mijn tienerjaren heb ik de badkamer van mijn stamkroeg helemaal leeggeroofd, en dan niet alleen de zeepjes en de wc-borstel, maar op een gezellige avond smokkelden we (na 15 fristi's) een complete wasbak naar buiten. Tja, dat vonden we toen grappig ...

HET DIEVENGEDRAG VAN WOUTER



• *Wat is het indrukwekkendste dat je in een game hebt gestolen?*
Een kluis aan een helikopter in Saints Row 3, een tank in praktisch elke GTA en ufo's in XCOM.

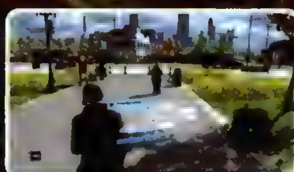
• *Heb je in het echt weleens wat gestolen?*
Mwah, wat lingerie en toiletartikelen om indruk te maken op een meisje (ik was jong) en een klein dozijn fietsen.



Payday (2011)
Waar het beroven van winkels en banken in veel games een leuk extraatje is, is het in Payday het hoofddoel. Zo gaat er een heel planningsproces aan je plofkraken vooraf, wat dit feitelijk de perfecte trainingssimulator voor professionele criminelen maakt.



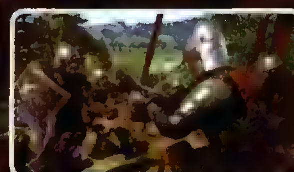
Dishonored (2012)
Is stelen nog wel stelen als je het alleen van slechteriken doet? Een vraag die al sinds de tijden van Robin Hood relevant is, en in het geweldige Dishonored weer actueel. Mij maakt het overigens niet uit: ik pik me hoe dan ook de pleuris!



Watch Dogs (2014)
Data wordt steeds waardevoller en dus aanlokkelijker om te stelen. Neem Watch Dogs, waarin Aiden Pearce de id van mensen hackt met z'n mobiele telefoon. Hmmm, zou hij het stiekem niet gewoon doen om te weten welke chicks nog single zijn?



Battlefield: Hardline (2015)
Battlefield: Hardline is een frisse wind, waarin het een keer niet om heldhaftige Eerste of Tweede Wereldoorlog-soldaten draait, maar om cops vs. robbers. Dienders tegen dieven. Zwaantjes versus zware jongens. Popo tegen ... [jaja, we begrijpen het – Ed]



Kingdom Come: Deliverance (2018)
Yep: eerlijk duurt het langst, maar in Kingdom Come moet je wel héél veel kutklusjes opknappen voordat je eindelijk dat nieuwe zwaard kunt kopen. Steel het dus maar gewoon; dan kun je het ding meteen uittesten op lastige guards!

PIXELS, PIXELS, PIXELS!

ROUND-UP INDIEGAMES

Als we Samuel moeten geloven, wordt 2019 een uitstekend jaar voor liefhebbers van onafhankelijke videogames, ook wel indies geheten. Ongevraagd leverde hij ons dit lijstje met de negen in zijn ogen meest veelbelovende pixelfestijnen.

Oké, 2018 was óók een erg goed indiejaar, mede dankzij toppers als het originele Minit, het verslavende Dead Cells, het unieke Return of the Obra Dinn en het tijdloze Celeste.

Maar toch, dit jaar lijkt nóg sterker uit de hoek te komen dankzij titels die nu al weten te enthousiasmeren met hun sterke visie, strakke gameplay en/of charmante esthetische kwaliteiten. Dit zijn de tien indies waar ík in elk geval enorm naar uitkijk!

SAMURAI GUNN 2 (Switch, PC)

Samurai Gunn was een van de meest onderschatte partygames van de afgelopen jaren, dus dit vervolg is meer dan welkom. De naam zegt het eigenlijk al: dit is een flitsende actie-platformer waarbij je gewapend met een zwaard en een pistool het bloed rijkelijk laat vloeien. Ondanks de naam 'Samurai' zul je je echter voornamelijk een ninja voelen, want de actie is – gelukkig – bliksemsnel ('shit-ik-knipperde-en-nu-ben-ik-dood'-snel zelfs) en de bewegingsvrijheid is immens. Je kunt tegen muren op springen, double-jumpen, door de lucht sprinten, met je zwaard een perfecte verticale drop uitvoeren – dat werk. En dat zorgt voor intense, verslavende, vriendschapsvernietigende multiplayersessies. Dit vervolg komt echter ook met een toffe adventuremodus, dus deze keer kunnen we ook solo lekker bad-ass zijn.





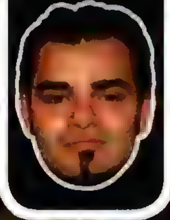
GATO ROBOTO (Switch, PC)

Het enige wat je eigenlijk écht hoeft te weten is dat je een schattige kat bestuurt die z'n eigen robotpak heeft. Game of the Year, dames en heren! Oké, effe serieus: Gato Roboto is een Metroidvania in hart en nieren – het voelt qua sfeer en leveldesign héél erg Super Metroid allemaal – en dat betekent dat verkenning net zo'n belangrijk onderdeel is van de uiteindelijke ervaring als het platformen en het verslaan van vijanden. In je mech kun je schieten en double-jumpen, maar als gewone kat ben je lekker wendbaar en kun je je door de nauwste gangetjes persen. De heerlijke, zwart-witte, lo-fi graphics zorgen tenslotte voor dat typische desolate gevoel dat je van Metroid gewend bent.

TUNIC (Xbox One, PC/macOS)

The Legend of Zelda, maar dan met een vosje. Nee, Tunic steekt niet onder stoelen of banken wat z'n voornaamste inspiratiebron is, want het vosje in kwestie draagt een groene tuniek die wel héél erg bekend oogt. De game pretendeert ook helemaal niet origineel te zijn; het wil een prachtige ode zijn aan oldskool Zelda-games, maar dan op non-Nintendo platformen. Je verkent dus een grootse open magische wereld en gaat op zoek naar bijzondere artefacten, in eerste instantie alleen uitgerust met een schildje en kort zwaardje. Uniek aan Tunic is wel hoe relatief uitgebreid de combat is: je kunt je aandacht op een specifieke vijand richten én snelle ontwijkmanoeuvres uitvoeren, en je moet je schild echt vaak inzetten. Het voelt soms een beetje als Dark Souls, maar dan met een isometrisch perspectief en een koddige art style. Prrrima!





SUPER MEAT BOY FOREVER (Switch, PS4, Xbox One, PC, Android/iOS)

De sadistisch moeilijke 'oké, nog één poging'-platformer Super Meat Boy is een van grootste indiehits aller tijden, dus reageerden gamers nogal sceptisch toen bekend werd dat het vervolg, Super Meat Boy Forever, een heel andere game zou worden. Forever is dus een 'runnergame' (waarbij je vlezige avatar automatisch rent) die van slechts twee knoppen gebruikmaakt: springen en glijden. De twee knoppen zijn echter contextueel, waarmee de gameplay bedrieglijk diepgaand wordt: de springknop kan bijvoorbeeld ook worden gebruikt om vijanden in het gezicht te meppen, en met de glijknop kun je sprongen ook cancellen. Het resultaat is een game die de snelheid, precisie, uitdaging en (hopelijk ook) verslaving van z'n voorganger weet te behouden, maar met gameplay die zich ook op smartphones thuisvoelt.



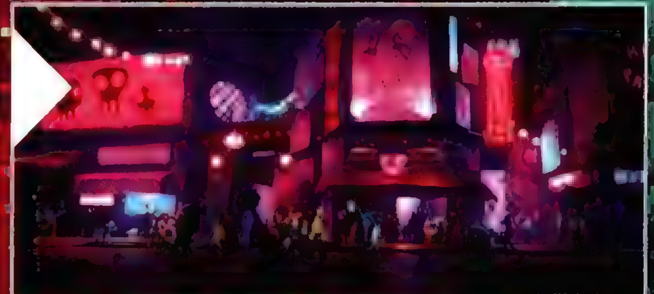


SPELUNKY 2 (PS4, PC)

Ook Spelunky is één van de belangrijkste en meest geliefde games in de annalen van indiegaming. Met z'n permadeath en willekeurig gegenereerde levels (allemaal belangrijke onderdelen van het roguelike-genre) is deze bikkelharde platformer tevens één van de eerste echte 'roguelites'. Het langverwachte, officiële vervolg wil niet het wiel gaan heruitvinden, maar wil z'n eigen formule vooral aanscherpen: de kern-gameplay is hetzelfde, maar alles is mooier, grootser en uitgebreider dan ooit tevoren. De physics zijn dusdanig verbeterd dat bijvoorbeeld vloeistoffen als water en lava nu realistisch reageren op jouw omgevingsvernietiging, en je kunt dieren berijden a là Yoshi (en ze opofferen, mwuahaha). De tofste toevoeging, echter? Coöperatieve online multiplayer. Buurmans leed troost.

AFTERPARTY (Xbox One, Switch, PC/macOS/Linux)

Milo en Lola zijn plotseling overleden en tot hun grote verbazing in de hel beland. Hun plan? Satan uitdagen in een helse kroeg en hem proberen onder de tafel te drinken, om zo terug te keren naar hun aardse bestaan. Afterparty is het nieuwe project van de makers van het populaire Oxenfree en is eveneens een graphic adventure, waarbij het verhaal en de personages voorop staan en je voornamelijk dialoogopties kiest. De game belooft een interessante, satirische verkenning te worden van moraliteit, religie, vriendschap en social media – dat laatste in de vorm van Bicker (lees: Twitter), dat door iedereen in de hel wordt gebruikt. Vormen onze smartphones de échte hel? Afterparty zal het antwoord geven.





UNTITLED GOOSE GAME (Switch, PC/macOS)

De prijs voor de grappigste (indie)game van 2019 gaat waarschijnlijk naar Untitled Goose Game, aangezien je in deze game een ondeugende gans speelt, en dat is (alleen conceptueel al) hilarisch. Het doel? De vredige leventjes van nietsvermoedende dorpelingen op hun kop gooien door luidruchtig te snateren, achter bange mensen aan te rennen, spullen te jatten, andere spullen in het water te flikkeren, enzovoorts. Je grijpgrage snavel is hierbij je belangrijkste wapen. Untitled Goose Game noemt zichzelf een 'slapstick-stealth-sandbox game', en dat is een behoorlijk accurate omschrijving. Zie het als het Tom & Jerry-equivalent van Hitman. Kwááák!

INMOST (Switch, PS4, PC/macOS)

De tweede Metroidvania-game in deze lijst weet de aandacht vooral te grijpen met z'n oogstrelende presentatie: de graphics zijn bijna Game Boy-achtig simpel en ouderwets, ware het niet dat de kwaliteit van de animaties en de sfeervolle achtergronden verraden dat het hier om een prachtige, 21ste-eeuwse game gaat. Inmost wil echter ook hoge ogen gooien met zijn verhaal en gameplay: de game bevat drie speelbare personages, ieder met hun eigen plotrelevantie en speelstijl. De ridder is bijvoorbeeld wendbaar en kan zwaardvechten, terwijl de oude man confrontaties juist uit de weg wil gaan en continu moet vluchten. Inmost doet, vooral qua sfeer, erg denken aan indie-hit Hollow Knight, en dat getuigt van een héleboel ambitie. En al helemaal omdat het door maar twee man ontwikkeld is!





WHAT THE GOLF? (PC, macOS, Linux)

Golfgames zijn hartstikke leuk, en wie het daar niet mee eens is, moet What the Golf? maar in de gaten houden. Enerzijds is het namelijk in elk opzicht een golfgame (de game draait volledig om de centrale handeling van golf: iets van A naar B slaan), maar anderzijds heeft het ook juist helemaal geen réét meer met de sport te maken. Het gros van de tijd sla je namelijk alles behálve de bal: je slaat een golfer het veld op, je slaat een huis van een berg af, je slaat een ei een hete pan in, et cetera. Je bent dus gewoon aan het golfen, maar euh, ook weer totaal niet. What the Golf? is even hilarisch als origineel, en heeft daarom de potentie om een echte hole-in-one te worden. ✖

HOT STUFF

BATTLEFIELD V FIRESTORM

Bij het reviewen van Battlefield V gaf Raf die game een lousy 81. Oké, dat zou nog best een negen kunnen worden, maar alleen als de toen uitgestelde battle royale-mode Firestorm uiteindelijk zou doen waar hij op hoopte. Een trip naar Criterion Studios leverde het langverwachte eindoordeel.



"Hi, my name is Catherine and I'll be your squad leader for today." We zouden deze medewerkster van Criterion nooit IRL zien, maar in onze headsets klonk ze als een sympathieke jongedame, die het opgewekte van een beginnende helpdeskstem moeiteloos koppelde aan minder helpdesk-achtige uitspraken als *"Owwwkay, let's go kill some people"* en *"No worries, I'll finish him off for ya ... nighty night, all done!"* Een slimme move van de ontwikkelaar, om elk vierkoppig team van zo'n gids te voorzien. Hier dus geen vijf sessies verdwaald rondhossen en in lobby's wachten, om net op het moment dat je het ritme of een goeie partij te pakken hebt een tikje op je schouder te krijgen omdat de tijd erop zit en de taxi wacht.

BATTLEFIELD STYLE

John Stanley, lead designer en de man die Firestorm mag inleiden, heeft het bij de aftrap van dit hands-on event over 'het heruitvinden van de battle royale-gameplay'. Dat blijkt achteraf wat overdreven. De gameplay schuurt dicht genoeg tegen PUBG en CoD IIII's Blackout aan om te hopen dat een van hen een condoom op zak heeft.

Waar we Stanley wel in volgen, is dat Firestorm over ruim voldoende eigen accenten beschikt om volledig in het Battlefield V-totaalplaatje te passen. Een voorbeeld daarvan kan ik zo uit een van de latere sessies plukken. Een vijandelijk team had zich in een huis verscholen en zat van daaruit wat te snipen. In Battlefield ga je dan niet terugsnipen, maar je demonteert dat hele huis gewoon met een paar Panzerfausts en wat explosives. Huis weg, snipers weg, probleem weg.

NO-GOZONE

Wie zich afvraagt waar de fuck ik het de hele tijd over heb met dat 'battle royale', kan deze PU beter nu teruggeven aan zijn rechtmatige eigenaar. Done? Oké, dan kan ik me focussen op de redenen waarom deze battle royale-mode zo goed bij Battlefield V past.

Maar misschien eerst nog effe een paar koude facts. Je dropt met 64 spelers de map op en speelt solo of in squads van maximum 4 spelers (duo's worden ongetwijfeld later toegevoegd). De map heet Halvøy en speelt in een deels besneeuwd stuk Noorwegen. Deze map telt als grootste in de geschiedenis van Battlefield en beslaat maar liefst tien keer de oppervlakte van de Hamada.

Uniek is dat de ring waarin je je ding zal mogen doen al bij de drop zichtbaar is én al meteen een ander kwart van de totale map-oppervlakte tot een no-gozone maakt.

CIRKELHOPPERS

Die krimpende ring is de Firestorm uit de titel (duh). Een letterlijke en ook hoorbare naderende muur van vuur dus. Dat maakt het tot de meest realistische, of toch de minst 'magische' battle royale-ring tot nog toe.

Een ander opmerkelijk verschil is dat deze vuurring vrijwel niet transparant is. Je kunt spelers die zich erbuiten bevinden vrijwel niet zien. Omgekeerd kunnen de spelers buiten de vuurcirkel net zo moeilijk naar binnen kijken. Stap je van buiten de ring naar binnen, dan duurt het ongeveer anderhalve seconde voordat je visueel weer oké bent. De zogenaamde cirkelhoppers zullen hun tactiek dus moeten herzien.

COMMON, RARE EN EPIC GEAR

Firestorm negeert de multiplayer-soldatenklassen met hun specialiteiten. Na de drop beslissen de wapens die je vindt of inruilt voor andere welke rol je in je squad zult spelen. Het aantal vuurwapenklassen en bijbehorende munitie is godzijdank beperkt en overzichtelijk gehouden. Net zoals je die wapens niet helemaal kunt sufpimpen. Je kunt er een scope op zetten en daarmee heb je het wel gehad. Pantser werkt met een vest en in de common- of standaardversie is daar plaats voor één pantserplaat. In de rare-versie zijn dat er twee en in de epic-versie passen er drie in. Wordt zo'n plaat kapot geschoten en heb je er nog een op zak, dan ruil je de kapotte voor een nieuwe.









Een elegant en geloofwaardig systeem. Geen klassen, dus geen medics, maar wel medkits en omdat je samen in een squad zit, kan iedereen elkaar weer op de been helpen. O ja, en de best strakke Battlefield-gunplay is hier voor de volle 100 procent present.

BUNKER-RAID

Minder impact op de totale beleving, maar wel anders dan in de meeste battle royale-games zijn de strongboxes, brandkasten en bunkers. Die kun je met wat geduld (én bij voorkeur met een squad-maat die je covert) openen en leveren je meestal zeer goede gear op. Zo'n bunker openen vraagt echter een gecoördineerde, tijdrovende inspanning van twee spelers en doet daarbij een alarmsirene afgaan die tot ver in de omtrek andere teams precies vertelt wat jij aan het doen bent.

In zo'n bunker vind je wel een tank, het enige echt offensieve voertuig in Firestorm, al zijn sommige jeeps en pantserwagens voorzien van een machinegeweer. Iedere Battlefield-speler weet dat tanks allesbehalve onkwetsbaar zijn, maar vergeet niet dat hier niet met klassen wordt gewerkt die standaard met antitank-gear uitgerust zijn. Die gear moet je eerst zien te vinden en ook nog eens opsparen voor het allesbehalve vanzelfsprekende scenario dat je überhaupt een tank tegenkomt.

"De best strakke Battlefield-gunplay is hier voor de volle 100 procent present."

MEER DAN FIRESTORM

Firestorm is een onderdeel – oké, een belangrijk onderdeel – van Chapter 3: Trial by Fire, het derde hoofdstuk alweer in het almaar groeiende Battlefield V-aanbod. In de vorige hoofdstukken kregen spelers al nieuwe maps, nieuwe singleplayer stories en nieuwe gamemodes zoals Rush en Conquest.

In dit derde hoofdstuk krijg je naast Firestorm nog een nieuwe Operation op een nieuwe map waar je Griekenland mag binnenvallen. Een map met een asymmetrische opzet en grote hoogteverschillen. Later komt daar nog een nieuwe multiplayer-modus bij: Outpost. Daarin moeten twee teams van 32 spelers in een eerste fase resources verzamelen door bepaalde strategische punten te veroveren, om vervolgens in een tweede fase de beslissende confrontatie aan te gaan met het materiaal dat je eerder bij elkaar plunderde.

Ten slotte introduceert dit derde hoofdstuk ook de Weekly Experiences. Tijdelijke uitdagingen dus. De eerste draagt de (voorlopige) codenaam Grind en draait om all-out infanterie-combat voor 64 spelers. In de tweede, codenaam Fortress, moet elk team een centraal kasteel proberen te domineren.

HOOFDSTUK 4, 5, ...

Over een paar maanden mogen we dan Chapter 4 verwachten dat de naam 'Defying the Odds' draagt, met hierin modes en slagveld-ervaringen waarin tactische keuzes en close combat belangrijk zijn. Hoofdstuk 4 komt met een andere Griekse map die open genoeg is voor lichte voertuigen. Fans mogen daarnaast ook nog een vooralsnog mysterieuze map verwachten die de makers omschrijven als een 'nieuwe versie van een oude vriend'.

Ook hoofdstuk 5, genaamd 'Awakening the Giants', staat al in de steigers en dat moet de grootste tot nog toe worden. Groter dan Firestorm dus. Veel details daarover kregen we nog niet, behalve dan dat we een nieuw Theatre of War mogen verwachten, nieuwe manieren om Battlefield te spelen en nog vager: 'a new feel'. Ach, we zien het wel. Zeker is dat wie Battlefield V eind november kocht toen al een uitstekende en gevarieerde shooter kreeg, die er met de eerder verschenen twee hoofdstukken en dit indrukwekkende en overtuigende en soepel spelende Firestorm alleen maar beter, groter en gevarieerder op is geworden. ✖

DE FILM VAN DE GAME DIE EEN FILM MOEST ZIJN

Pokémon Detective Pikachu

Woensdag 8 mei komt er een heel bijzondere film in de bioscoop: de allereerste, officiële, live-action Pokémon-film ooit! Samuel geeft zes redenen waarom Pokémon: Detective Pikachu géén slachtoffer hoeft te worden van de beruchte 'gamefilmvloek'.

Nadat het rampzalige Super Mario Bros. in 1993 keihard flopte in de bioscoop, is Nintendo altijd notoir sceptisch gebleven over het naar het witte doek brengen van hun IP's. Daarnaast is het intussen een haast algemeen bekend feit dat op games gebaseerde films bijna altijd vreselijk slecht zijn. Toch wordt er flink op Pokémon: Detective Pikachu ingezet. De film heeft een budget van meer dan 60 miljoen dollar en men is nu al bezig met de productie van een vervolg. Zou dit dan misschien de eerste écht goeie videogamefilm worden? Hm, ik kan zomaar zes redenen bedenken waarom dit best weleens het geval kan zijn.

1. (BIJNA) NIEMAND ZAL GAAN ZEIKEN OVER HET BRONMATERIAAL

Iedereen kent de Pokémon-franchise en z'n hoofdgames, zoals Pokémon Red & Blue, maar bijna niemand kent de daadwerkelijke game waar deze film op gebaseerd is: de koddige 3DS-game Detective Pikachu (de game verkocht best oké, maar wel alleen onder Pokémon-fans).
En dat is goed nieuws voor de film, want dat betekent dat het mainstream-publiek géén vooroordelen of verwachtingen omtrent de plot zal hebben. Met andere woorden: de gemiddelde bezoeker zal de film niet oneerlijk vergelijken met de game, want voor hem of haar is de film een volledig nieuwe ervaring.

2. DE GAME HAD EIGENLIJK AL EEN FILM MOETEN ZIJN

Voor wie het niet weet: Detective Pikachu is een point & click-achtige adventure-game waarbij je samen met Pikachu mysterieuze incidenten moet oplossen door met mensen en Pokémon te praten en aanwijzingen te vinden.
Het verschil met vergelijkbare games zoals Phoenix Wright: Ace Attorney is echter dat Detective Pikachu op gebied van gameplay niet heel veel te bieden heeft én erg kort is. Veel critici, waaronder ik, hadden dit concept daarom veel liever in filmvorm gezien. Nou, komt dat even goed uit!

3. DEZE FILM HEEFT NIET HET PROBLEEM WAAR GAMEFILMS MEESTAL LAST VAN HEBBEN

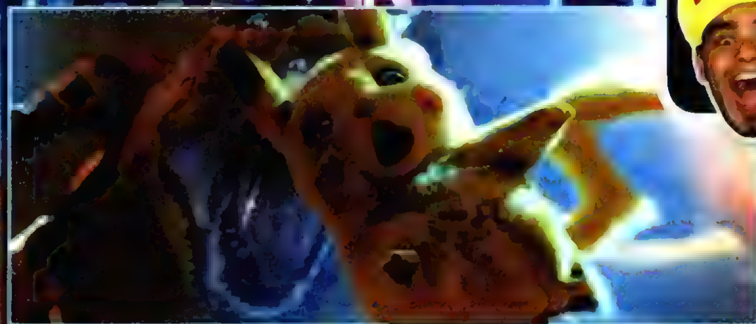
De reden dat negen van de tien gamefilms om te janken zijn, is omdat games en film inherent te veel van elkaar verschillen. Film is namelijk een passief medium dat goed is in het overbrengen van verhalen, en games zijn een interactief medium; iets waarvan het plezier direct evenredig is met de moeite die je erin stopt. En dat is waarom gamefilms zelden werken: ze willen ons de verhalen van de games navertellen, maar de verhalen waren niet de reden dat we bijvoorbeeld Mario, Mortal Kombat of Tomb Raider speelden (dat is de gameplay, en dat is niet naar film te vertalen).
Bij Detective Pikachu ligt dat echter anders: de game heeft nauwelijks gameplay en de focus ligt op het verhaal. Dit overzetten naar het witte doek is dus een fluitje van een cent.

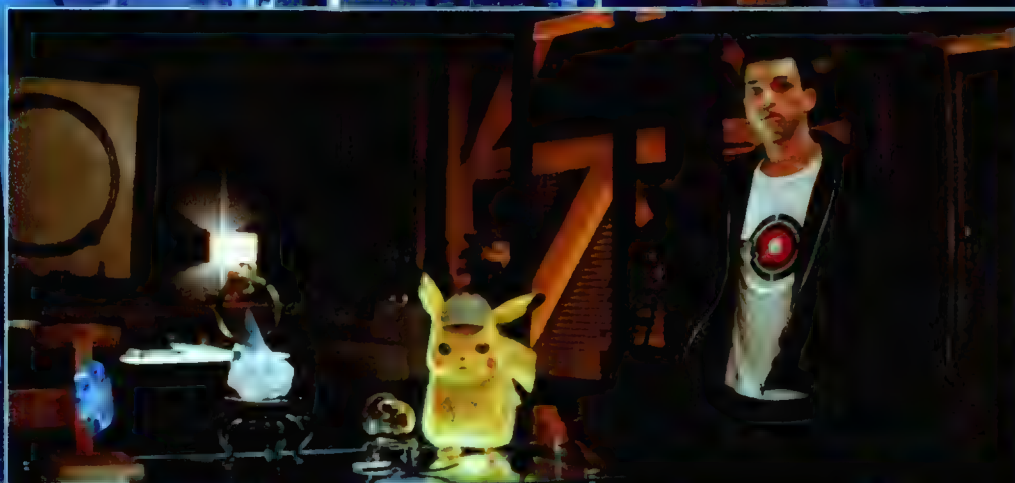












4 HET GENRE VAN DETECTIVE PIKACHU IS IDEAAL BIOSCOOPVOER

We gaan het verhaal natuurlijk niet spoilen, maar we kunnen je wel vertellen dat het om een mysterie gaat. Hoofdrolspelers Tim en Pikachu zijn namelijk op zoek naar Tims vader, wiens verdwijning gepaard gaat met veel vraagtekens.

De film is dus in feite een familievriendelijk, *whodunit*-achtig misdaadmysterie, en dat zal de gemiddelde kijker direct boeien: iedereen zal namelijk willen weten hoe de vork in de steel zit. Film-noir voor alle leeftijden? Klinkt tof!

5 POKÉMON IS EEN ERG VISUELE FRANCHISE; FILM EEN ERG VISUEEL MEDIUM

Een van de belangrijkste kwaliteiten van Pokémon is het 'gotta catch 'em all'-aspect, dat de speler motiveert om alle monsters te zoeken en te vangen. Om dat zo leuk mogelijk te maken, zijn alle honderden Pokémon ontworpen om visueel zo aantrekkelijk, schattig, stoer, creepy en/of interessant te zijn als maar kan. De wereld van Pokémon is er een van elektrische muizen en vuurspuwende draken, en dat is tof om te zien. Ook (vooral) op een bioscoopscherm!

De sprong naar live-action brengt daarnaast de vraag 'hoe gaan deze rare wezens er in 'het echt' uitzien?' met zich mee, en die nieuwsgierigheid is uiterst bevorderlijk voor de kijkervaring.

6 MEN ZET ALLES OP ALLES OM HIER EEN SUCCES VAN TE MAKEN

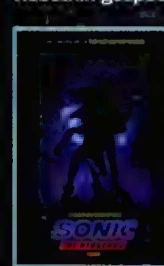
De regie is in handen van Rob Letterman, die met het Jack Black-vehikel Goosebumps in 2015 al bewees dat hij goed is in het overzetten van andere media naar film. De CGI wordt verzorgd door hetzelfde team dat de special effects regelde voor live-action Disney-successen als The Jungle Book. De 'realistische' designs van de monsters zijn gedaan door R.J. Palmer (een concept artist bij Ubisoft), die onder de naam Arvalis jaren geleden al op sites als DeviantArt bekend werd dankzij zijn uitstekende realistische Pokémon-designs. En de titulaire Pikachu-detective? Die is gespeeld én ingesproken door niemand minder dan Ryan 'Deadpool' Reynolds, wiens charisma en komische kwaliteiten door weinigen worden geëvenaard. Ten slotte is er nog de kracht van de Pokémon-naam, die zelfs bij de meest verstokte millennial een flinke dosis nostalgie weet op te roepen.

Ja, dames en heren, we geloven niet alleen dat Pokémon: Detective Pikachu de gamefilmvloek zal weten te ontwijken, maar ook dat het een hit van jewelste zal worden – zowel kritisch als commercieel. En dat werd weleens tijd. ✖

ONTKOMEN DEZE GAMEFILMS OOK AAN DE VLOEK?

SONIC THE HEDGEHOG

De meest bizarre aankomende gamefilm is zonder twijfel Sonics eerste uitstapje naar het witte doek, mede dankzij z'n rare nieuwe ontwerp: een gigantische cartooneske egelkop op een semi-realistisch humanoïde lichaam. Ook wordt Sonic the Hedgehog, net als Pokémon: Detective Pikachu, een combinatie van live-action en CGI-animatie. Het opvallendste feit is echter dat aartsrivaal Dr. Ivo Robotnik gespeeld wordt door de altijd hilarische Jim Carrey. Je weet wel, van The Mask enzo. Dat wordt dus óf onverwachts geweldig óf de nieuwe definitie van kut met peren.



Sonic the Hedgehog komt in november uit in de Verenigde Staten; wij krijgen 'm in de eerste maand van 2020 pas te zien.

DRAGON QUEST: YOUR STORY

Op 2 augustus verschijnt in Japan Dragon Quest: Your Story in de bioscopen. Het verhaal van deze volledig met CGI-geanimeerde 3D-film is gebaseerd op de plot van de geroemde game Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride. Een uitstekende keuze, want die plot werd geprezen om z'n 'coming of age'-kwaliteit: het speelt zich gedurende de dertig jaar af, vanaf de geboorte van de held tot het moment dat hij trouwt en een gezin sticht. Bovendien leent de grafische stijl van Akira Toriyama (je weet wel, van Dragon Ball) zich perfect voor dit soort high-fantasy-concepten, zowel in games als in films.



Het enige probleem? De kans dat deze film in het westen (en dus ook de Benelux) wordt uitgebracht, is nihil.

DYNASTY WARRIORS

Ja, dat lees je goed: er komt een film uit die gebaseerd is op Dynasty Warriors, de franchise waarin je op belachelijke wijze honderden soldaten tegelijk in mootjes hakt. Dynasty Warriors is echter ook gebaseerd op Chinese geschiedenis, met name het Tijdperk van de Drie Koninkrijken, in de 3de eeuw. De Hongkongse regisseur Roy Chow Hin Yeung wil met deze film beide elementen goed in beeld brengen: de over de top actie van de videogames én bekende historische figuren zoals generaal Lü Bu.

Wanneer dit extreem dure, kostuumdrama-achtige epos uitkomt, is nog onbekend (kan dit jaar zijn, kan ook 2020 worden), maar het zal hier in het westen ongetwijfeld z'n kop opsteken in het filmfestivalcircuit.

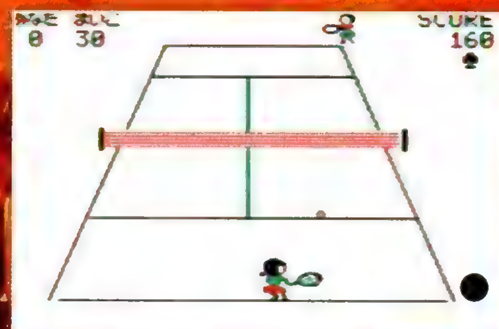


TE GROOT VOOR ÉÉN BEDRIJF

DE GESCHIEDENIS VAN SQUARE E



Met franchises als Dragon Quest en Final Fantasy aan boord is Square Enix dé naam op het gebied van grootschalige JRPG's. Maar dan wel een naam die eigenlijk is begonnen als twéé grote namen. Jurjen neemt een diepe duik in de geschiedenis, euh, de geschiedenissen van het bedrijf.



Final Fantasy XV verscheen in 2016, alweer drie jaar geleden dus. Toch zal het nog wel een paar jaar duren voordat deel XVI verschijnt. En de release van Dragon Quest XII? Over vijf jaar, misschien? De nieuwste delen in die beroemde JRPG-series zijn dan ook ware megaproducties waar tientallen tot honderden mensen gerust vijf tot tien jaar aan werken.

Een schril contrast met de situatie aan het begin van de geschiedenis van Square Enix, waarvoor we terugreizen naar de vroege jaren 80. In die periode werden de meeste videogames nog gemaakt door één enkele persoon. ***Yuji Horii*** was zo'n persoon.

DE WEDSTRIJD

Nadat Yuji Horii (1954) zijn studie literatuur in Tokio heeft afgerond, werkt hij als freelance schrijver voor diverse kranten en magazines, onder andere als manga-auteur. Met de opbrengt van dat werk koopt hij zijn eerste computer. "Zo werd ik verliefd op de interactieve elementen van pc-games", vertelt Horii in 2011 aan Gamespot. "Ik bedacht me hoe leuk het zou zijn om verhalen voor games te schrijven, en toen ben ik zelf maar begonnen met het maken van games."

Met zijn eerste game-probeersels zet Horii z'n eerste stappen in de Japanse gaming-scene. Die bestaat op dat moment voornamelijk uit computerfreaks die in hun eentje spellen maken om die als freeware te verspreiden, waarna diverse populaire magazines de games bespreken en de makers ervan in het zonnetje zetten.

In 1982 stuit Horii in een van die computermagazines op een programmeerwedstrijd. De maker van de beste game wordt 1 miljoen Yen (destijds zo'n 8.000 euro) in het vooruitzicht gesteld, alsook de officiële uitgave van de winnende game én een trip naar ***Apple Fest '83*** in San Francisco. Horii besluit mee te doen en stuurt zijn game naar de organisator van de wedstrijd, het dan nog volstrekt onbekende Enix Corporation.

ENIX CORPORATION

Na een mislukt avontuur in de vastgoedwereld, besluit zakenman ***Yasuhiro Fukushima*** in 1982 de koers van zijn vastgoedbedrijf drastisch te wijzigen. Hij verandert de naam ervan in Enix Corporation en richt zijn commerciële blik op de opkomende, steeds lucratievere videogamemarkt. In plaats van te investeren in de apparatuur en mensen om zelf games te maken, besluit Fukushima een andere, veiliger weg in te slaan om aan de videogame-hype te verdienen; hij bedenkt de wedstrijd die Horii later onder ogen zal komen. Het grotere plan van Fukishima is om de beroemde ontwikkelaars uit de gaming-scene, die op dat moment nog gratis games uitbrengen voor Enix, aan het werk te zetten zonder die mensen in dienst te nemen. Zo zet Enix zichzelf met geringe investeringen en weinig risico snel op de kaart van de gaming-scene.

Het plan wordt een doorslaand succes voor Enix. En ook voor Horii, die natuurlijk door het dolle is als hij hoort dat zijn inzending, de tennisgame ***Love Match Tennis***, heeft gewonnen.

EERSTE JRPG

Love Match Tennis is een van de eerste games die Enix uitbrengt en wordt een redelijk succes. Maar misschien nog wel bepalender voor de toekomst van het bedrijf is die trip naar Apple Fest in San Francisco die Horii heeft gewonnen. Daar ontdekt hij namelijk westerse RPG's als





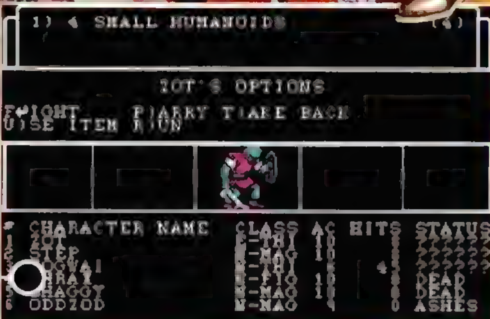




NIX









Wizardry en *Ultima*, die hem betoverden en aan het denken zetten: zou het mogelijk zijn zulke grootse, meeslepende RPG's toegankelijk te maken voor het grote publiek? Een ding was in elk geval duidelijk: zo'n klus was sowieso te omvangrijk om in z'n eentje te klaren.

Ondertussen is Horii via zijn wekelijkse column in *Shonen Jump* in contact gekomen met mangatekenaar Akira Toriyama, vooral bekend van zijn Dragon Ball-serie. Die moet dan het artwork en de personages van Horii's toegankelijke RPG gaan verzorgen. De muziek komt voor rekening van de beroemde componist Koichi Sugiyama, die eerder al muziek voor musicals, popartiesten en commercials had geschreven.

En zo ontstaat een heus dreamteam, dat onder regie van Koichi Nakamura (een andere winnaar van de Enix-wedstrijd) de *eerste Dragon Quest* maakt. De game verschijnt in mei 1986 als eerste JRPG op de NES-console, die door het succes van Super Mario Bros. (september 1985) en Legend of Zelda (februari 1986) al in talloze Japanse huiskamers staat.

Dragon Quest wordt met 1,5 miljoen verkochte exemplaren de eerste grote hit van Enix in Japan.

DRAGON WARRIOR

Omdat het bij Enix nog steeds beleid is om zo weinig mogelijk te investeren in personeel en zo veel mogelijk zaken uit te besteden, laten ze Nintendo de westerse release van Dragon Quest regelen, maar dat is geen doorslaand succes.

Dragon Quest verschijnt pas in 1989 in de VS, dus drie jaar na de Japanse release, maar dan onder de naam *Dragon Warrior*, met ander (lees: 'stoerder') artwork op de cover. Nintendo heeft flinke aantallen NES-cartridges geproduceerd en hoopt op een succes à la Zelda, maar de game lijkt inmiddels wat te gedateerd voor de Amerikaanse gamers, die inmiddels veel fraaiere graphics gewend zijn.

Het overschot aan cartridges wordt gratis weggegeven aan nieuwe leden van Nintendo's eigen Nintendo Power-magazine, wat in elk geval voor enige naamsbekendheid in de VS zorgt.

In de tussentijd heeft Nintendo de ogen alweer laten vallen op een game die het succes van Zelda misschien wél zou kunnen evenaren: *de eerste Final Fantasy*.

IN SHOCK

Toen Enix de eerste Dragon Quest uitbracht, zorgde dat voor enige beroering binnen de kantoormuren van de eveneens in Tokio gevestigde ontwikkelaar Square.

In 1986 had Square al een aantal tekst-adventures voor home computers uitgebracht. Deze waren ontwikkeld door parttimer *Hironobu Sakaguchi*, die er bij zijn baas Masafumi Miyamoto regelmatig op had aangedrongen om een RPG te mogen maken. Net als Horii is ook Sakaguchi namelijk een groot fan van Amerikaanse Apple II-RPG's als Ultima en Wizardry – zoals wel meer van de jonge ontwikkelaars binnen Square, waaronder de latere CEO Hisashi Suzuki.

"Die Amerikaanse RPG's waren echt droomgames voor ons", vertelt hij veel later in een interview met IGN. "Maar we hadden geen idee hoe we er commerciële successen van zouden kunnen maken. Toen verscheen in 1986 opeens Dragon Quest, en we waren in shock. Enix had de beste mensen uit de industrie verzameld en het freaky genre van RPG's in één klap toegankelijk gemaakt voor het grote publiek. We vonden het echt ongelooflijk."

Na het opzienbarende succes van



weetje • weetje

Het begin dit jaar verschenen Kingdom Hearts III is met inmiddels vijf miljoen verkochte exemplaren het snelst verkopende deel in de serie.













Dragon Quest voor Enix in Japan wordt Sakaguchi in vaste dienst genomen, krijgt hij toestemming om een eigen dreamteam samen te stellen en eindelijk een RPG voor Square te maken.

ZWAAR WEER

Wanneer Square in 1986 aan de ontwikkeling van de JRPG Fighting Fantasy begint, verkeert het bedrijf in zwaar weer. Om maar zo veel mogelijk te verdienen aan de zeer populaire NES en het gehypte publiek, heeft het bedrijf in 1985 binnen één jaar maar liefst dertien gemakzuchtig in elkaar geflanste games voor dat systeem uitgebracht. Na de eerste paar miskopen beginnen spelers het trucje echter door te krijgen en dalen Squares inkomsten sterk.

In 1986 verhuist Square naar een goedkoper kantoor, de helft van het personeel wordt ontslagen en de resterende medewerkers mogen met het overgebleven geld een JRPG produceren die het succes van Dragon Quest moet kunnen evenaren.

Het is Sakaguchi een eer te na om simpelweg een kopie van Dragon Quest te maken. "Ik wilde een andere game maken, maar wel met hetzelfde publiek voor ogen."

Elementen uit Amerikaanse RPG's die aan Dragon Quest ontbraken werden aan Fighting Fantasy toegevoegd, zoals de mogelijkheid je eigen team samen te stellen, maar ook elementaire zwaktes.

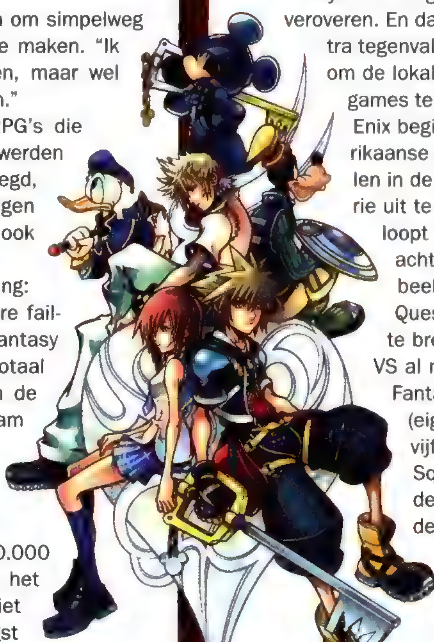
Het is een riskante onderneming: als hun game flopt, gaat Square failliet, en als de naam Fighting Fantasy al in gebruik blijkt, wordt de totaal wanhopige uitgangspositie van de ontwikkeling gevat in de naam 'Final Fantasy'.

NIEUWE DELEN

Final Fantasy verschijnt op 18 december 1987. Met 510.000 verkochte exemplaren wordt het succes van Dragon Quest niet geëvenaard, maar de opbrengst is voldoende om Square voorlopig in leven te houden. Suzuki: "Het was geen groot succes in vergelijking met onze eerdere verkopen, maar de NES-boom was voorbij en we waren hoe dan ook tevreden met de cijfers."

Het team wordt uitgebreid voor de ontwikkeling van een sequel. ***Final Fantasy II*** verschijnt eind 1988 en doet het met ruim 800.000 verkochte exemplaren al een stuk beter. Ondertussen brengt Nintendo de games ook uit in de Verenigde Staten, waar ze nog beter verkopen dan in Japan.

Sequel na sequel volgt en de verkopen stijgen, hoewel de Dragon Quest-games het in thuisland Japan altijd beter blijven doen dan die van Final Fantasy. De releasedagen van Dragon Quest-games worden zelfs berucht vanwege de vele scholieren die spijbelen om nog diezelfde dag de game in handen te krijgen.



STOPPEN

Intussen is het Square wel gelukt om met Final Fantasy de veel grotere westerse markt te veroveren. En dat terwijl Nintendo – als extra tegenvaller voor Enix – juist besluit om de lokalisatie van Dragon Warrior-games te beëindigen.

Enix begint daarop een eigen Amerikaanse afdeling om volgende delen in de Dragon Quest/Warrior-serie uit te brengen, maar het bedrijf loopt daarbij altijd een beetje achter de feiten aan, bijvoorbeeld door nog steeds Dragon Quest-games voor de NES uit te brengen terwijl Square in de VS al megahits scoort met Final Fantasy II en III op de SNES (eigenlijk al het vierde en vijfde deel in de serie, maar Square had besloten om in de VS het échte tweede en derde deel over te slaan).

Dragon Quest 4 voor de NES verkoopt in de VS zo slecht dat Enix stopt met het lokaliseren van DQ-titels en in plaats daarvan alleen nog maar hun andere titels in Amerika uitbrengt. Als dat ook bar weinig oplevert, besluit Enix in 1995 helemaal te stoppen met het bedienen van de westerse markt. Een markt die Square verder verovert met SNES-RPG's als ***Chrono Trigger*** en Secret of Mana, stuk voor stuk miljoenenhits.

Om de lucratieve samenwerking met Nintendo te vieren, komt Square in 1996 zelfs met Super Mario RPG, maar dan is die lucratieve samenwerking eigenlijk al bijna voorbij ...

PLAYSTATION

In 1994 verschijnt Sony's eerste PlayStation in Japan, en dat apparaat spreekt met zijn baanbrekende mogelijkheden meteen tot de verbeelding van de Japanse RPG-makers. In tegenstelling tot de zeer beperkte en dure cartridges van de SNES kunnen de schijfjes van de PlayStation enorm veel data dragen, wat het mogelijk maakt veel grotere en gedetailleerdere 3D-werelden te scheppen en verhalende scènes als uit films te presenteren.

Vanuit die achtergrond is Square wel een beetje pissig op Nintendo, dat voor de N64 gewoon weer cartridges wil gebruiken. Weliswaar doet het bedrijf nog een laffe poging de eerste driedimensionale Final Fantasy voor het geplande 64-disk-accessoire te ontwikkelen, maar geconfronteerd met de beperkingen van dat systeem besluit Square ***Final Fantasy 7*** voor de PlayStation te ontwikkelen. Alle andere games die Square in ontwikkeling heeft, verschijnen ook voor dat nieuwe systeem van Sony.

Die beslissing is een harde klap voor Nintendo en de vele fans die zijn opgegroeid met Final Fantasy-games op Nintendo-systemen, maar het pakt uiteindelijk toch erg goed uit voor Square.

MAINSTREAM

Aan de uiteindelijke versie van Final Fantasy 7 is langer dan een jaar gewerkt door een team van 100 tot 150 mensen. Met een prijskaartje van zo'n 40 miljoen euro is Final Fantasy 7 dan ook de duurste game die Square ooit heeft gemaakt. Maar de investering betaalt zich terug. De game is in Japan meteen een dikke hit: er worden in



SUCCESVOLSTE FRANCHISES VAN SQUARE ENIX

Final Fantasy: 144 miljoen (54 titels)
Dragon Quest: 75 miljoen (29 titels)
Tomb Raider: 60 miljoen (30 titels)
Kingdom Hearts: 30 miljoen (9 titels)
Mana: 12 miljoen (7 titels)









slechts drie dagen tijd meer dan twee miljoen exemplaren verkocht.
Square is aanvankelijk wat terughoudend om de game op de Amerikaanse markt uit te brengen, maar Sony werpt zich graag op als uitgever van het spel – zowel op de Amerikaanse als de Europese markt, met als gevolg dat Final Fantasy in 1997 eindelijk ook officieel bij ons in Nederland arriveert.
Gesteund door een stevige reclamecampagne wordt de game buiten Japan in een maand tijd een miljoen keer verkocht, om in 2005 uiteindelijk het recordaantal van 9,8 miljoen verkochte exemplaren wereldwijd te behalen.
Dankzij Final Fantasy 7 verandert de JRPG ook in het westen van een nerdy niche in mainstream entertainment.

NADELIG GEVOLG

Het succes van Final Fantasy 7 heeft als positief gevolg dat de markt voor JRPG's een stuk groter is geworden. Dat spoort Enix aan om het met ***Dragon Quest VII*** voor de PlayStation ook maar weer eens in de VS te proberen, met een aardige score van 200.000 sales als gevolg – een aantal dat uiteraard verbleekt bij de 3,8 miljoen verkochte exemplaren in thuisland Japan.
Een nadeel van het succes van FF7 was dat de game een zeer hoge standaard heeft neergezet, die de volgende 3D-RPG's van Square en andere ontwikkelaars moeten zien te evenaren of – nog liever – te overtreffen. Het gevolg is dat teams groter worden, productietijden langer en dat de kosten de pan uit rijzen. Op het moment dat een nieuwe Dragon Quest of Final Fantasy verschijnt, schieten de aandelenkoersen van respectievelijk Enix of Square de hoogte in, om in de stille jaren erna weer dieper te dalen dan vóór die release.
Eén ding is in elk geval duidelijk: als een van die grote games flopt, is het einde verhaal voor de betreffende ontwikkelaar.

DE FLOP

Vanwege het beleid bij Enix om veel werk uit te besteden, heeft het bedrijf nauwelijks handvatten om de productie van Dragon Quest-games te versnellen. Het gevolg is dat er vijf jaar tijd zit tussen de release van Dragon Quest VI (1995) en VII (2000). Hoelang zal het duren totdat deel VIII is voltooid? En kan het bedrijf die tussenperiode wel overleven? Vanuit die onzekere gedachten begint het bedrijf in 2000 voorzichtig contacten te leggen met andere partijen, zoals Namco en Square, om wellicht tot een fusie te komen.



weetje • weetje

In 2005 kocht Square Enix de arcadereus Taito, waardoor het bedrijf in het bezit kwam van gouwe ouwe franchises als Space Invaders, Bubble Bobble en Arkanoid.

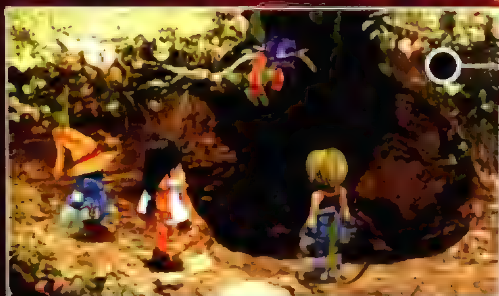
In de tussentijd doet Square prima zaken met het in 1999 verschenen Final Fantasy VIII en het in 2000 uitgebrachte ***Final Fantasy IX***.
Maar toen kwam de flop. En het was niet eens een game. In 2001 verschijnt er een heuse bioscoopfilm van Final Fantasy, met als subtitel The Spirits Within. Onder regie van Sakaguchi is er vier jaar aan gewerkt, en de film is op het gebied van computergraphics dan ook baanbrekend. Helaas is het verhaal zo ontzettend ruk dat de film gigantisch flopt en het budget van 137 miljoen dollar bijna in z'n geheel verdampt.
Opeens balanceert Square op de rand van een faillissement en heeft ook dit bedrijf iets te winnen met een fusie. Alleen is Enix nu afhoudend, bang voor het gevaar om samen met Square ten onder te gaan.

DE FUSIE

Gelukkig weet Square met het succes van Final Fantasy X en ***Kingdom Hearts*** begin jaren nul weer uit de gevarenzone te komen. Het bedrijf heeft echter ondervonden hoe kwetsbaar het is, en zoekt toenadering tot Enix om de sluimerende deal dan toch maar rond te maken.
Heel kort door de bocht is de basisgedachte achter de fusie dit: in de periode dat het gefuseerde bedrijf aan een nieuwe Dragon Quest werkt, kan er een nieuwe Final Fantasy verschijnen en vice versa.
Op 26 november 2002 wordt aangekondigd dat de twee bedrijven op 1 april 2003 zullen fuseren tot Square Enix. De fusie is bedoeld om te kunnen overleven in een klimaat van stijgende ontwikkelkosten en concurrentie met buitenlandse ontwikkelaars, stelt Square-directeur ***Wada Youchi*** tijdens een persconferentie. "Enix is een uitstekend bedrijf. Square is nu volledig hersteld, dus vindt deze fusie plaats op het moment dat beide bedrijven op hun hoogtepunt zitten."

TOMB RAIDER

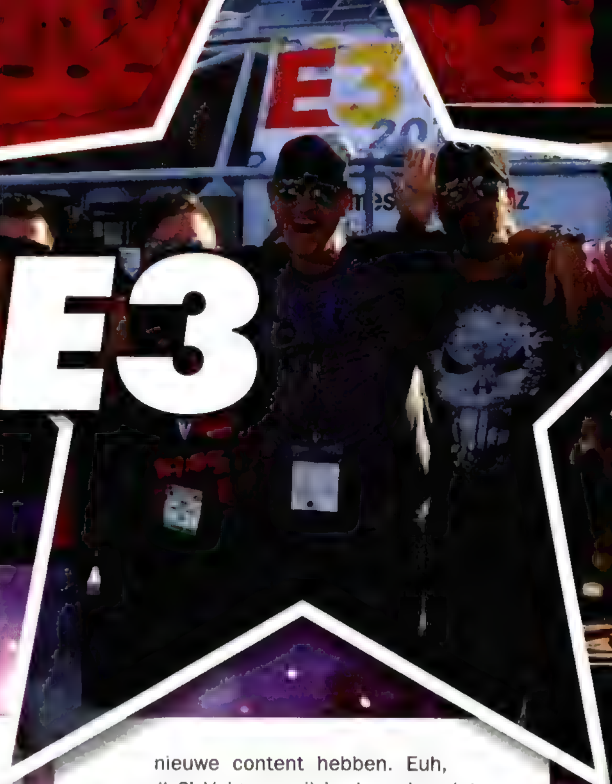
Dankzij de fusie verschijnt sindsdien elk jaar wel een grote Square Enix-titel, zoals Final Fantasy X-2 in 2003, Dragon Quest VIII in 2004, Kingdom Hearts II in 2005 en Final Fantasy XII in 2006. Mede door de vele andere franchises van Square Enix, waaronder Grandia, Kingdom Hearts en de vele spin-offs en ports van Dragon Quest en Final Fantasy, komt er constant geld binnen en kampt het bedrijf dus veel minder met de problemen die de droge perioden tussen hoofddelen in hun voornaamste series voorheen opleverden.
Voor nog meer spreiding en stabiliteit koopt het bedrijf in 2009 Eidos, waardoor Square Enix grote westerse titels als ***Tomb Raider***, Hitman en Deus Ex in handen krijgt. Met name Tomb Raider is natuurlijk een mooie titel om uit te brengen tussen de grote Dragon Quest- (inmiddels ook populair in het westen) en Final Fantasy-titels door.
Dat die games nog steeds groter, mooier en uitgebreider worden, en daardoor steeds omvangrijkere teams en investeringen vereisen, is hierdoor inmiddels behapbaar geworden voor Square Enix. Al zullen sommige oudgedienden bij dat bedrijf bij het begin van het volgende miljoenenproject vast nog weleens meewarig terugdenken aan de tijden dat games nog door één persoon werden gemaakt. ✖





DE BESTE GAMES

25 JAAR E3



Er is reden voor een feestje, want de E3 viert dit jaar zijn 25ste verjaardag! Tijd voor Florian om een wandeling door het herinneringsstraatje te maken en de allerbeste games die door de jaren heen op de E3 werden geshowd op een rijtje te zetten, maar ook vast vooruit te blikken.

PERSCONFERENTIES

De E3 is dit jaar van 11 tot en met 13 juni, maar voordat de show van start gaat, worden er uiteraard weer persconferenties gehouden door de grootste partijen. Hier worden de belangrijkste nieuwe games en hardware vast in het zonnetje gezet als ultieme teaser van wat we op de beursvloer gaan tegenkomen.
Traditioneel trapt EA weer af, maar er is dit jaar iets geks aan de hand. EA houdt bijvoorbeeld wel z'n jaarlijkse EA Play-event, waar de media vast kan stoeien met de nieuwe titels, maar géén persconferentie. Misschien maar beter ook ...
Na EA Play is Microsoft aan de beurt, dat hoogstwaarschijnlijk gaat vlammen met de next-gen Xbox. Bethesda, Square Enix en Ubisoft houden ook weer een persconferentie en als afsluiter mag het megadebiele Devolver Digital z'n ding weer doen. O ja, en als het goed is gaat Nintendo weer een speciale Nintendo Direct uitzenden.
Grote afwezige dit jaar is Sony. Voor het eerst in 25 jaar heeft Sony besloten niet aanwezig te zijn op de E3. Heel gek, maar volgens Sony slaan ze dit jaar over omdat ze simpelweg te weinig nieuwe content hebben. Euh, really?! Volgens mij is de reden dat Sony de E3 dit jaar overslaat de PlayStation 5. Ik denk dat Sony een eigen event organiseert om deze nieuwe console aan te kondigen, net zoals ze dat met de PS4 en PS4 Pro hebben gedaan. Het zou me niets verbazen als dit rond de E3 gaat gebeuren, al is het alleen maar om de thunder van Microsoft een beetje te stelen.


Zal Devolver Digital hun bizarre persconferentie van vorig jaar kunnen overtreffen?

NEXT-GEN XBOX

Het is zo goed als zeker dat Microsoft tekst en uitleg zal geven over de next-gen Xbox, of misschien zelfs meerdere nieuwe consoles gaat laten zien. We weten al dat er een Xbox One S zonder diskdrive aan zit te komen, maar daarnaast is de verwachting dat Phil Spencer op het podium zal staan met de échte next-gen Xbox.

DE BESTE E3 GAMES VAN 1995 TOT 2018

1995
- Rayman
- Ridge Racer
- Mortal Kombat 3
- Resident Evil
- WipEout
- Tekken
- Destruction Derby

1996
- Super Mario 64
- Crash Bandicoot
- Tomb Raider
- Virtua Fighter 3



1997
- Metal Gear Solid
- Goldeneye 007
- Final Fantasy VII
- Half-Life
- Duke Nukem Forever
- Time Crisis
- Gran Turismo

1998
- Silent Hill
- Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Syphon Filter
- Final Fantasy VIII
- Fallout 2

2003
- Call of Duty
- Resident Evil 4
- Metal Gear Solid 3
- Halo 2
- Mario Kart Double Dash
- Far Cry
- Prince of Persia
- Half-Life 2

2004
- World of Warcraft
- God of War
- Legend of Zelda: Twilight Princess
- Monster Hunter
- Paper Mario 2

2005
- Alan Wake
- Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Witcher
- Forza Motorsport
- Battlefield 2
- Call of Duty 2

2006
- Super Mario Galaxy
- Heavenly Sword
- BioShock
- Mass Effect
- Gears of War
- Assassin's Creed



2011
- Tomb Raider
- Elder Scrolls V: Skyrim
- Uncharted 3
- Battlefield 3
- CoD: Modern Warfare 3
- inFamous 2
- Rayman Origins



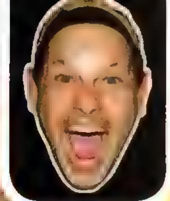
2012
- The Last of Us
- Forza Horizon
- CoD: Black Ops 2
- Halo 4
- Watch Dogs
- Borderlands 2
- Pikmin 3



2013
- Battlefield 4
- CoD: Ghosts
- Destiny
- Diablo 3
- Final Fantasy XV
- Killzone: Shadow Fall
- Mario Kart 8
- Metal Gear Solid V

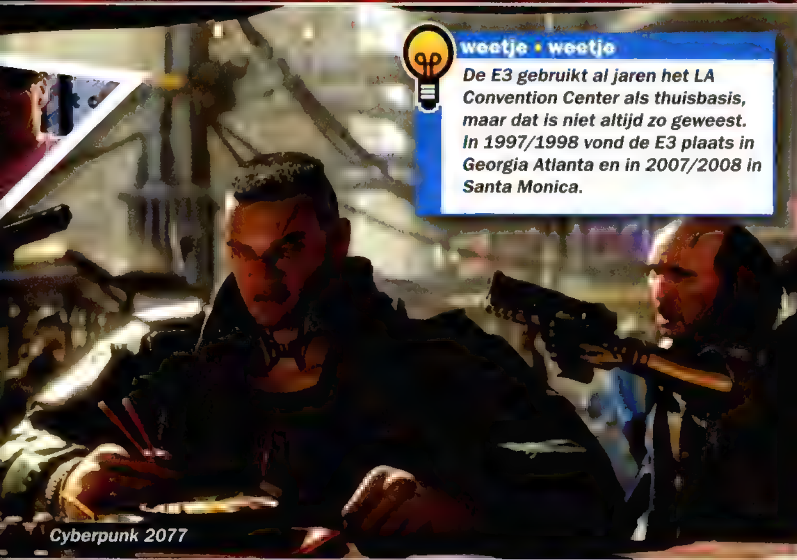


2014
- Bloodborne
- CoD: Advanced Warfare
- Halo 5
- Mortal Kombat X
- Persona 5
- Rise of the Tomb Raider
- The Division
- Uncharted 4





weetje • weetje
De E3 gebruikt al jaren het LA Convention Center als thuisbasis, maar dat is niet altijd zo geweest. In 1997/1998 vond de E3 plaats in Georgia Atlanta en in 2007/2008 in Santa Monica.


Cyberpunk 2077


Doom Eternal

Er zijn ook veel hardnekkige geruchten over een streaming-Xbox, al zouden die geruchten ook te maken kunnen hebben met de Xbox One S. Ik heb zo het vermoeden dat Microsoft iedereen omver zal blazen, zeker omdat Sony er dus niet is om een beetje tegengas te geven.

SWITCH 2

Er gaan ook serieuze geruchten dat Nintendo een nieuwe Switch meeneemt naar de E3. Het zou hier niet gaan om een next-gen console, maar om een tussentijdse update, zoals Nintendo eigenlijk al jaren doet met z'n handhelds. Daarnaast is Nintendo bijna verplicht om met iets andere hardware te komen om het hackers weer lastig te maken. Een Switch met betere Joy-Cons, een groter 1080p-scherm en 4K-output voor nieuwe tv's? Waar moet ik tekenen?!

GOOGLE STADIA

Google heeft onlangs zijn game-streamingdienst genaamd Stadia onthuld en je kunt er gif op innemen dat Google hoog van de toren zal blazen op de E3. Met de service kun je op zo'n beetje elk apparaat met een stekker de nieuwste games streamen en de beursvloer zal er vol mee staan. Dat is meteen een goede test voor Google Stadia, aangezien het netwerk in het LA Convention Center bekendstaat als legendarisch kut.


We zijn benieuwd hoe Google Stadia zich zal ontwikkelen.

E3 2019-GAMES

Er worden uiteraard weer een hoop nieuwe games onthuld op de E3, maar er is dit jaar ook al verdomd veel bevestigd. Het is zo goed als zeker dat we onderstaande games tegenkomen in de persconferenties en op de beursvloer.

Halo Infinite • Gears 5 • Gears Tactics • Playground Games-project (nieuwe Fable?) • Cyberpunk 2077 • Luigi's Mansion 3 • Skull & Bones • Final Fantasy VII Remake • The Elder Scrolls VI • Starfield • Doom Eternal • Shenmue 3 • Beyond Good & Evil 2 • Bayonetta 3 • Metroid Prime 4 • Nioh 2 • Dragon Age 4 • Wild • Back 4 Blood • Dying Light 2 • Borderlands 3 • Star Wars: Jedi Fallen Order • Dragon Ball: Project Z

1999
- Max Payne
- SoulCalibur
- Donkey Kong 64
- Gran Turismo 2
- Deus Ex



2000
- Metal Gear Solid 2
- Tekken Tag Tournament
- Legend of Zelda: Majora's Mask
- Final Fantasy IX
- Halo

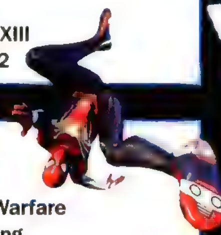
2001
- Devil May Cry
- Fable
- Luigi's Mansion
- GTA III
- Jak & Daxter
- ICO
- Final Fantasy X



2002
- Doom 3
- Super Mario Sunshine
- Ratchet & Clank
- Legend of Zelda: Wind Waker
- Splinter Cell
- Metroid Prime
- Battlefield 1942

2007
- LittleBigPlanet
- CoD: Modern Warfare
- Fallout 3
- Burnout Paradise
- Crysis
- Halo 3

2008
- Mirror's Edge
- Dead Space
- Street Fighter IV
- Left 4 Dead
- Final Fantasy XIII
- Gears of War 2





2009
- Uncharted 2
- Dragon Age
- CoD: Modern Warfare 2
- The Last Guardian
- Super Mario Galaxy 2
- Halo: ODST

2010
- Rage
- Portal 2
- Halo: Reach
- Legend of Zelda: Skyward Sword
- The Witcher 2
- CoD: Black Ops

2015
- CoD: Black Ops 3
- Cuphead
- Fallout 4
- Final Fantasy VII Remake
- Fortnite
- Horizon: Zero Dawn
- Street Fighter V
- Super Smash Bros.

2016
- Battlefield 1
- CoD: Infinite Warfare
- Death Stranding
- God of War
- Legend of Zelda: Breath of the Wild
- Resident Evil 7
- Spider-Man

2017
- Anthem
- CoD: WWII
- GT Sport
- Kingdom Hearts 3
- PUBG
- Super Mario Odyssey
- Uncharted: The Lost Legacy
- Monster Hunter World

2018
- Battlefield V
- CoD: Black Ops 4
- Beyond Good & Evil 2
- Cyberpunk 2077
- Dragon Quest XI
- Ghost of Tsushima
- The Last of Us 2
- Shadow of the Tomb Raider
- Super Smash Bros. Ultimate



GELUKKIG HEBBEN WE DE FOTO'S NOG ...

HEROES DUTCH COMIC CON

Eind maart was het weer zover en toog manga-, sciencefiction-, comics-, fantasy- en pop culture-minnend Nederland massaal naar Utrecht om daar de beursvloer van een nieuwe editie van Heroes Dutch Comic Con onveilig te maken. En wij waren er natuurlijk ook weer bij!



Het leukste feestje van het jaar is zonder enige twijfel Heroes Dutch Comic Con, gewoon omdat alles en iedereen met dezelfde passie dan in de Utrechtse Jaarbeurshallen te vinden is. Ook deze editie was Power Unlimited natuurlijk met een eigen stand aanwezig, om daar de favoriete games van de redactie door het publiek te laten spelen én om eens uitgebreid met mensen als Dennis Weening, Stefanie Joosten, Tess Milne, Arie Koomen en Spacekees te babbelen over hun passies. Want jawel, zij zijn minstens net zo'n geek als jij!

FEEST

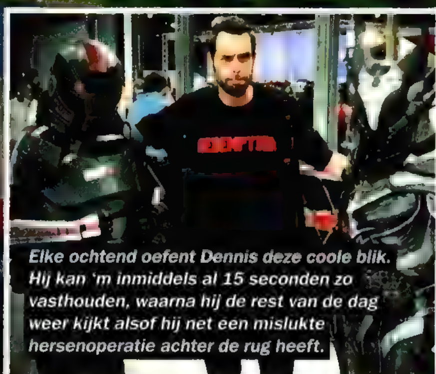
Heroes Dutch Comic Con vindt helaas maar twee keer per jaar plaats, want het liefst lopen we elk weekend ook zelf in cosplay rond op de gezelligste plek van Nederland. Als je er zelf deze editie bent geweest, weet je precies wat ik bedoel. Effe op de foto met die gozer uit Harry Potter, effe 230 euro uitgeven aan die exclusieve Transformer en natuurlijk vóór de lunch je eerste fristi opentrekken. Het kan en mag allemaal! Maar natuurlijk kun je er ook gewoon een beetje rondkijken en hier en daar een game spelen, bij ons op de stand bijvoorbeeld, maar ook bij onze vrienden van MSI en Nintendo. Ja, Heroes Dutch Comic Con is leuk. Had ik dat al gezegd?
Zo langzamerhand hijsen we de PU-vlag steeds hoger en hoger op de beurs. We nemen steeds meer vierkante meters in beslag voor onze studio. Dennis Mons de Wonderspons klunst harder dan ooit op de Gaming Stage met zijn Superheldenbingo en Wouter ...Wouter mocht deze editie in zijn glimjassies de grote sterren aan de tand voelen op het hoofdpodium.

GEEKS

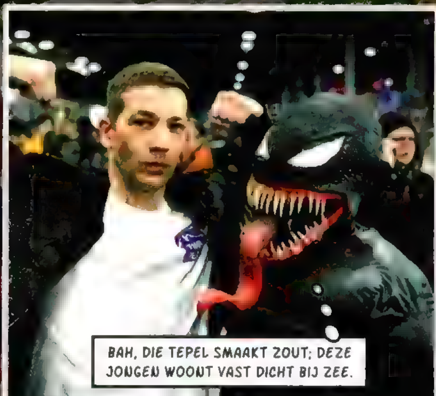
Man man man, wat een weekend was het weer! We hebben ons uiterste best gedaan om alles en iedereen die aanwezig was te entertainen met onze games en aanwezigheid. Nog een extra gratis tip voor je: check onze video's met Tess Milne, Arie Koomen, Stefanie Joosten, Spacekees en Dennis Weening op PU.nl, want dat zijn allemaal regelrechte geeks, zo hebben we geleerd. ✖







Elke ochtend oefent Dennis deze coole blik. Hij kan 'm inmiddels al 15 seconden zo vasthouden, waarna hij de rest van de dag weer kijkt alsof hij net een mislukte hersenoperatie achter de rug heeft.

















Je denkt hier toch eerder aan Hornbach dan aan Tomb Raider?



In samenwerking met 'Stichting Laatste Wens' mocht een lief oud mannetje een tijdje op onze stand zitten.

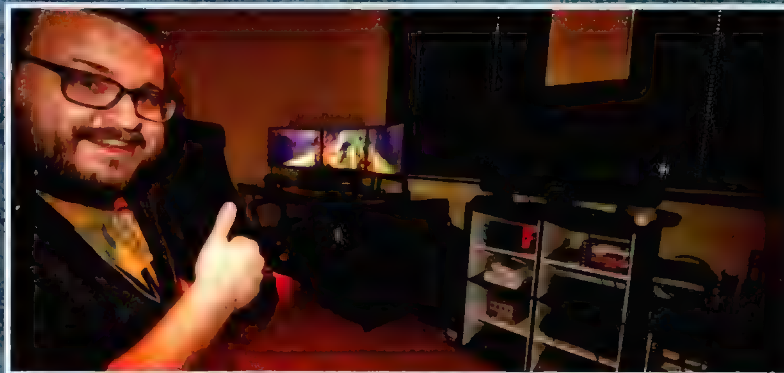


Uuuh ... een niet nader te noemen oud mannetje op de eindredactie had ook nog een wens.

GRADDUS EN JOHAN GEVEN INTERIEUR-ADVIES

HOE CREËER JE DE ULTIEME G





Een dedicated gameroom. Het is de natte droom van veel gamers, maar voor slechts weinigen realiteit. Graddus en Johan van PU.nl hebben allebei wél een speciale gamekamer en geven je graag een rondleiding!



"Johan! Tof dat je wilt meewerken, man. Heb de andere redacteuren ook gevraagd, maar die schaamden zich zeker voor hun 'kleintje' ofzo, hihihi. Anyway, hoelang heb jij al een dedicated gameroom?"



"Ha, Graddus! Geen probleem, ik help je graag uit de brand – helemaal als ik tegelijkertijd de kans krijg met mijn laatste aanwinsten te pronken. Ik heb al een tijdje een 'mancave', maar ben eigenlijk pas sinds een halfjaartje met geld aan het smijten om er een échte gameroom van te maken. Ik neem aan dat jouw persoonlijke rukbunker al een tikkie langer meegaat?"



"Jaartje of vier nu. Toen ik verhuisde had ik één wens: een eigen rukbu... euh, gameroom. Mijn vorige huis was eigenlijk één grote gamekamer, maar omdat je er ook moet eten en slapen enzo had ik al snel ruimtegebrek. Nu niet meer. Er passen twee grote tv's, waaronder een sd-variant voor de oudere consoles, een shitload aan figurines en natuurlijk games. Hoe zit dat bij jou?"



"Twee tv's, nice! Dat gaat mijn volgende upgrade worden, want de gammele beeldbuis uit het vorige decennium die ik hier heb staan, kan eigenlijk niet meer. Ik heb dus slechts één tv, maar nog wel ruimte om te groeien. Ik heb een dikke kast met allerlei consoles waar mijn beeldbuis op staat, maar daar kan ik er nog wel eentje van gebruiken. Zo heb ik bijvoorbeeld nog geen PSX of PS2 en heb ik van de NES en de SNES alleen de mini-varianten. Heb jij je consolecollectie al compleet?"



"Effe kijken: NES, Atari 2600, SNES, Mega Drive, Nintendo 64, PSX, GameCube, PS2, Xbox, Wii, PS3, Xbox 360, Wii U, PS4, Xbox One, Switch, diverse Game Boys, Vita, alle mini-consoles en dan vergeet ik er vast nog een paar. Alleen de Dreamcast mis ik nog. Voor elk systeem heb ik minimaal de 25 beste games en ik speel die oudere shit nog regelmatig. Aardig compleet, toch?! Maar weet je waar ik het meest blij mee ben? M'n met Red Bull gevulde minibarretje!"



"Zelf mis ik nog flink wat retroconsoles, maar die minibar gaat direct op m'n lijstje! Ik denk dat mijn kroonjuweeltje toch echt mijn monster-pc is; die draait op het moment ook verreweg de meeste uren. Hoewel ik voor mijn consoles wel een nieuw schermpje kan gebruiken, ben ik best tevreden met mijn laatste aankoop: drie curved 24-inch 144hz-monitoren! Heb jij überhaupt een opgefokte rekenmachine in je hok staan, of ben je een echte console-purist?"



"Zzzzzzz... O sorry, wat zei je? Tja, als het over pc's en pixels tellen gaat, haak ik altijd af. Computers zijn prima om op te werken of natuurfilms op te kijken, maar ik vraag me altijd af wie er nou liever op zo'n kille machine gamet dan op een console. Elke twee minuten updaten, een uitgemergeld game-aanbod en na een halfjaar moet je weer een nieuwe kopen omdat het nieuwste model 6 pixels meer genereert! Nee, dan benut ik die extra ruimte liever aan toffe game-merchandise, zoals die afgekloven vrouwenbuste van Dead Island! Wat heb jij aan figurines staan?"



"Nonsens! Met drie van die monitoren om je heen voelt elke game aan alsof je in VR speelt – zo immersive! Qua figurines heb ik amper wat staan. Een paar Amiibo en een vette Assassin's Creed-statue, maar that's it."



"Een handvol figures?! Je hebt toch wel een chille bank staan, mag ik hopen?"



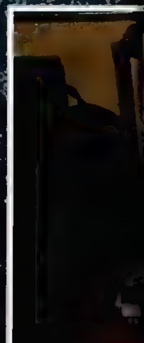
"Euh, telt een ingezakt oud bed als bank? Dat gamet in elk geval wel net zo lekker."



"Oké, fair enough – het belangrijkst van een gameroom zijn toch de equipment en games. Hoe doe jij dat trouwens met

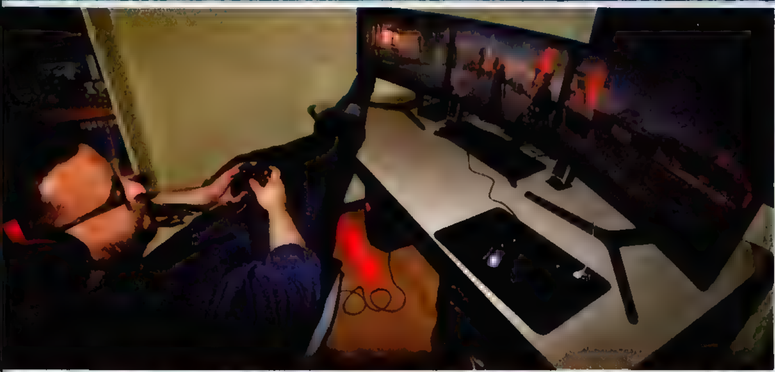








AMEROOM?





zeurende vriendinnen/huisgenoten? Mijn vrouwtje is niet altijd even blij dat ik ongeveer een vijfde van het huis inpik, dus heb ik haar in ons volgende huis een inloopkast beloofd. Of we ooit gaan verhuizen is natuurlijk een tweede ..."



"Haha, lekker geregeld! Ik heb zelf nog geen blok aan mijn been, dus daar hoef ik me geen zorgen om te maken. Huisgenoten heb ik wel, maar die weten dat ze me niet moeten storen als de deur dicht is. Werkt prima! Het enige probleem dat ik nu nog heb, is dat ik regelmatig klachten ontvang dat ik nogal luidruchtig ben. Elke keer dat ik een win weet te pakken in de heetste battle royale, denkt iedereen meteen dat de Derde Wereldoorlog is begonnen. Doe jij nog aan iets van geluidsisolatie voor je gameroom?"



"Ik heb twee mooie glazen klapdeuren, maar mijn vriendin snapt ook wel dat ze me niet moet storen als ik weer eens op weg ben naar een kansloze 56ste plek in PUBG. Hé, maar nu we het er toch over hebben: heb jij nog must-know tips voor de lezertjes? Waar haal jij je gear en games? Past een paarse GameCube in een gele gameroom, of beter in een roze? En heb jij ook standaard een tot de nok gevulde pot M&M's bij de hand?"



"Er is helaas sinds kort geen toko meer in de buurt om fysiek spelletjes uit te pikken, dus doe ik het meeste online. Voor nieuwe games pak ik er altijd een paar prijsvergelijkers bij, maar als ik op zoek ben naar iets meer retro, is Marktplaats mijn vriend. Op een vrijmarkt rondsnuffelen is ook leuk, maar dat is vaak zoeken naar een snoek op zolder. Interieurdesign is voor iedereen natuurlijk vrij persoonlijk – zelf hou ik het 't liefst een beetje simpel; zwart of donkere kleuren hebben mijn voorkeur. En hoe zit dat bij jou? Is je kamer een baken van wansmaak, of heb je een cursus feng shui gedaan?"



"Haha nee, ik hou het zelf ook strak wit/grijs. De speelsheid komt van de figurines en lego; met felle kleuren op de muur wordt het anders zo'n druk en rommelig hok. Een beetje als de PU-redactie. Misschien moeten wij die toko een keer onder handen nemen!"



"Het is een beetje parels voor de zwijnen, maar als we de poten flink uit de mouwen steken, zou het best een paar dagen mooi kunnen blijven voordat dat ongewassen schorem op de redactie er weer een bende van maakt."



"Tja. Tegen één Wouter zijn geen tien Wondersponsen opgewassen, vrees ik. Al ga ik in dezen zelf ook niet helemaal vrijuit, vooral niet als het over de sanitaire voorzieningen gaat. Heb ik je weleens verteld dat ik in mijn gameroom weleens in een Pringles-bus pi..."



"Volgens mij zijn onze woorden op!" ✖





VRAGENVUUR

HOEVEEL UUR BESTEED JE WEKELIJKS IN JE GAMEROOM?



Minstens 40 uur.



Tussen de 30 en de 50 uur.

WAT IS JE MEEST TROTSE BEZIT?



M'n minibar! Qua games? Een MIB Conker's Bad Fur Day.



Mijn limited edition van Dead Space 2 die ik ooit bij een PU-prijsvraag heb gewonnen.

WAT WIL JE VANDAAG NOG VERVANGEN?



Mijn tv-meubels. Skeere Ikea-shit.



De tv. Hoog tijd voor een upgrade naar 4K.

HOEVEEL GEEF JE PER MAAND UIT AAN GAMESHIZZLE?



Denk rond de 250 à 500 euro.



Dat verschilt, maar gemiddeld een paar honderd euro.

MET WIE WIL JE HEEL GRAAG EEN X GAMEN IN JE GAMEROOM?



Scarlett Johansson is altijd welkom voor een hands-on.



Shigeru Miyamoto, Neil Druckmann of Edmund McMillen.



VR GAMING IS NOG LANG NIET VOLWASSEN

In deze speciale editie van VR View kijkt Virtual Floor terug op de afgelopen drie jaar en belicht hij de huidige staat én de toekomst van VR-gaming.

Het virtual reality-concept en de eerste VR-headsets zijn al vele jaren ouder, maar de Oculus Rift, HTC Vive en PlayStation VR zijn allemaal in 2016 uitgekomen en dus zouden we kunnen zeggen dat VR-gaming in de huidige vorm nu zo'n drie jaar oud is. In de afgelopen drie jaar hebben we topervaringen gehad en vette games kunnen checken, maar terwijl ik VR door een roze bril bekijk, moet ik toch toegeven dat de progressie langzamer gaat dan verwacht.

Misselijkmakend

Het is duidelijk dat developers wat betreft het ontwikkelen van VR-games het wiel opnieuw hebben moeten uitvinden. Games die op een beeldscherm werken, doen dat niet per se met een VR-headset, en daar zijn we de afgelopen jaren keihard achter gekomen met letterlijk en figuurlijk misselijkmakende ports van bestaande games. Wat simpele aanpassingen aan huidige games zijn immers niet voldoende om echt goede VR-content te krijgen.

Na 30 jaar ervaring weten devs heus wel wat werkt op een beeldscherm, maar bij VR beginnen ze dat nu pas een beetje door te krijgen. Ik had drie jaar geleden wel verwacht dat dit sneller zou gaan, maar misschien is dat ook niet eerlijk omdat we eigenlijk pas in het NES-tijdperk zitten.

Want zo zie ik het wel een beetje: VR is zo nieuw dat ik de huidige headsets een beetje beschouw als de NES. Straks krijgen we de SNES en Mega Drive, de eerste PlayStation en ga zo maar door. Een beetje alsof de geschiedenis zich herhaalt, maar dan met VR-headsets in plaats van consoles.

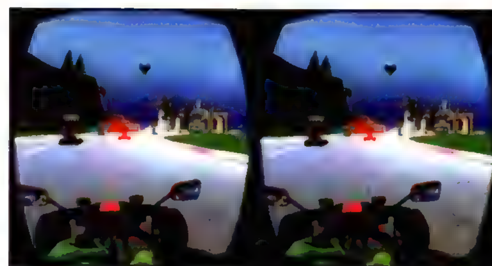


Games die regelrecht naar een VR-versie worden geport, zijn vaak letterlijk misselijkmakend.

Eyecandy

Als klein ventje had ik tijdens het spelen op de NES fantasieën over toekomstige games met levensechte graphics en reusachtige gamewerelden om te ontdekken. Die droom is inmiddels dubbel en dwars uitgekomen, en zo zie ik het ook met VR. Net als dat ik vroeger al de potentie zag in games, zie ik die heel hard in VR. Het is me alleen wel duidelijk dat het nog jaren gaat duren voordat we met de headsets op het huidige niveau van consoles zitten.

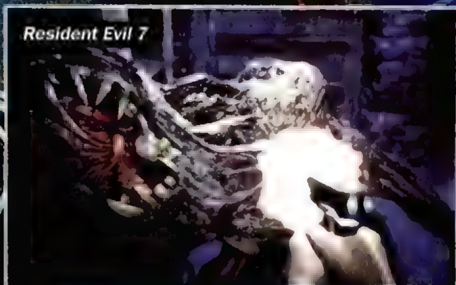
We zijn de afgelopen jaren zo gruwelijk verwend en gewend geraakt door hoogstaande triple-A games met geile graphics dat het – op het moment dat je een VR-headset op je snufferd zet – toch een beetje aanvoelt als een stap terug in de tijd, hoe revolutionair de ervaringen op zich ook zijn.

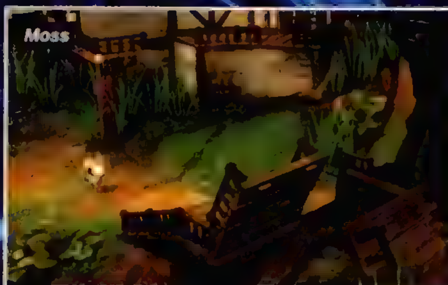


Grafisch gezien voelt VR toch vaak aan als een stap terug vergeleken met triple-A-games op console of pc.


Astro Bot: Rescue Mission


Doom VFR


Resident Evil 7


Moss


Eve: Valkyrie


Firewall: Zero Hour

DE BESTE VR-GAMES

Er zijn de afgelopen drie jaar voor alle systemen toffe games en VR-ervaringen uitgekomen die je absoluut zou moeten proberen. Hier een paar verplichte nummertjes voor gamers met een PS VR, Oculus Rift of HTC Vive:

Beat Saber (PS VR, Rift, Vive)
Doom VFR (PS VR, Vive)
Fallout 4 VR (Vive)
LA Noire: VR Case Files (Vive)
Superhot VR (PS VR, Rift, Vive)
Eve: Valkyrie (PS VR, Rift, Vive)
Astro Bot: Rescue Mission (PS VR)
Moss (PS VR)
Edge of Nowhere (Rift)
Resident Evil 7 (PS VR)
Tetris Effect (PS VR)
Keep Talking and Nobody Explodes (PS VR, Rift, Vive)
Robo Recall (Rift)
Defense Grid 2 (PS VR, Rift, Vive)
Farpoint (PS VR)
Echo Arena (Rift)
Job Simulator (PS VR, Rift, Vive)
Lucky's Tale (Rift)
Firewall: Zero Hour (PS VR)
Brass Tactics (Rift)

Kip en het ei

VR is dus nog lang niet volwassen, en dan heb ik het niet alleen over de techniek en de software, maar ook over de adoptie. VR heeft in z'n geheel nog steeds last van het kip-eiverhaal. Er zijn nu eenmaal geen stapels echt meesterlijke VR-titels waarvoor gamers in hun blote reet naar de winkel rennen ... maar die worden ook niet gemaakt omdat er nog te weinig gamers überhaupt een VR-headset in huis hebben.
Het is voor een developer zo goed als onmogelijk om winst te maken op een VR-game als deze dezelfde productiekosten zou hebben als een triple-A-game voor consoles.

De enige manier om nu VR-games uit te brengen, is door het te beschouwen als een soort investering in de toekomst. Dit is voor onafhankelijke developers echter niet realistisch, maar gelukkig hebben Sony, Oculus en HTC enorm diepe zakken en financieren deze partijen steeds vaker nieuwe VR-games, om te voorkomen dat developers failliet gaan als er te weinig exemplaren van hun game worden verkocht.

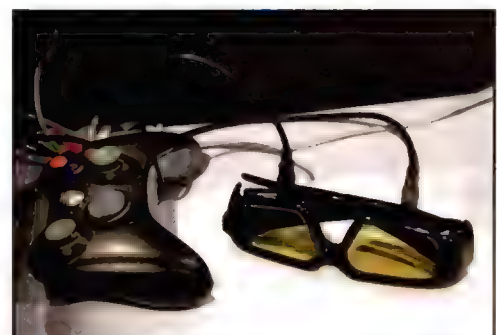
Draadloos is een voorwaarde voor toekomstig succes.

Next-gen

De vooruitgang in VR mag dan trager gaan dan verwacht, maar op de achtergrond zijn er de afgelopen drie jaar zeker stappen gemaakt waar we binnenkort van kunnen genieten. Zowel Oculus als HTC werken aan nieuwe high-end VR-headsets, die binnen een jaar moeten uitkomen, en er gaan al maanden sterke geruchten dat Sony naast de PS5 ook werkt aan een nieuwe PlayStation VR-headset.
Deze volgende generatie headsets zijn niet alleen technisch geavanceerder, waardoor de beeldkwaliteit en field of view omhoog gaan, maar ook gebruiksvriendelijker, waardoor de drempel om een headset in huis te halen en te gebruiken minder hoog wordt. Het blijft sowieso al een ding om iets op je hoofd te zetten, dus moeten de headsets zo comfortabel mogelijk zijn en op z'n minst een draadloze connectie hebben.

Kinderschoenen

We zijn er nog lang niet, maar ik kan me voorstellen dat we ons als gamers over een jaartje of 20 kapot zullen lachen als we terugkijken naar deze begintijd. VR staat nog steeds in de kinderschoenen, maar techniek en software worden langzaam maar zeker steeds beter, en ik twijfel er geen moment aan dat VR een mooie toekomst heeft.
VR is geen hype, zoals bijvoorbeeld gaming met een 3D-brilletje dat was. VR is here to stay en zal alleen maar groter worden. Het duurt allemaal wat langer dan gehoopt, maar ik zal de vooruitgang de komende jaren met alle liefde blijven volgen, net als ik met consoles heb gedaan.


VR is geen hype, zoals de 3D-gaming-brilletjes dat waren.

FLORIANS HARDWAREHOEK



De PU-redactie wordt werkelijk overspoeld met vette gamelaptops. Zo heeft ASUS de toch al sexy Zephyrus-laptops uit 2018 nog beter gemaakt en voorzien van de nieuwste processors en videokaarten uit 2019!

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL

RUBRIEK HARDWAREHOEK

ASUS

ROG ZEPHYRUS S

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND

VORIGE MAAND BESPRAK IK AL DE ASUS ROG STRIX SCAR II, MAAR VOOR WIE GELD HELEMAAL GEEN ROL SPEELT, HEEFT ASUS DE ROG ZEPHYRUS S-LIJN IN HET LEVEN GEROEPEN.
De laptops hebben een bijzonder strakke behuizing met een finish van geborsteld aluminium en is serieus net zo dun en handzaam als een ultrabook van een paar jaar terug. Überhaupt al een knappe prestatie, maar serieus indrukwekkend als je weet dat er state of the art hardware in zit (zie kaders).
De ASUS ROG Zephyrus is verkrijgbaar in twee uitvoeringen: de GX701 en de GX531. Het zijn allebei echte powerhouses, maar dan wel exemplaren die je zonder problemen in je rugtas stopt. Daarnaast sta je dankzij het strakke design niet bepaald voor lul als je de laptop buiten je wekelijkse LAN-party gebruikt met de stijlvolle finish, de scharnieren aan de onderkant van de behuizing en de superdunne randen rond het scherm. Hierdoor ogen de 17- en 15inch-laptops ietwat kleiner dan ze in werkelijkheid zijn, aangezien de behuizing handzamer is dan je gewend bent.



Touchpad

Het enige dat me niet helemaal bevalt, is de plaatsing van het touchpad (náást het toetsenbord in plaats van eronder). Ik begrijp dat ASUS de ruimte waar het toetsenbord normaal gesproken zit nodig heeft voor de koeling van de dikke hardware, maar dit is wat mij betreft niet echt een ideale oplossing. Gelukkig is het toetsenbord zelf prima en biedt het goede feedback. Bovendien gebruik je als serieuze gamer waarschijnlijk toch een externe muis, dus een ramp is het niet.
Over het algemeen zijn de ASUS ROG Zephyrus S-laptops ook dit jaar weer bijzonder geslaagd, maar je betaalt er wel de hoofdprijs voor. Als je iets minder wil uitgeven, kun je ook kijken naar de versies van vorig jaar (met een GTX 1080). Ja, je levert iets in op performance en je kunt dan fluiten naar zaken als raytracing, maar op een 1080p-scherm ga je het verschil nauwelijks merken en het aantal games met raytracing is sowieso (nog) te verwaarlozen. Deze tip is gratis, maar de laptops zeker niet!

SPEKKIES
ZEPHYRUS S GX701
- 17,3 inch 1080p-IPS (144 Hz, 3 ms vertraging)
- Intel Core i7-8750H
- Nvidia GeForce RTX 2080 (8 GB GDDR5X VRAM)
- Tot 24 GB DDR4 2666 MHz
- 512 GB of 1 TB m.2-ssd
- **Prijs:** € 2399,- tot € 3299,-

SPEKKIES
ZEPHYRUS S GX531
- 15,6 inch 1080p-IPS (144Hz, 3 ms vertraging)
- Intel Core i9-8950HK
- Nvidia GeForce RTX 2080 Max-Q (8 GB GDDR5X VRAM)
- Tot 64 GB DDR4 2666 MHz
- 512 GB of 1 TB m.2-ssd
- **Prijs:** € 2599,- tot € 3199,-



RAZER

KRAKEN PRO V2

DE EERSTE VERSIE VAN DE RAZER KRAKEN PRO WAS EEN HIT, EN IN PLAATS VAN HET WIEL OPNIEUW UIT TE VINDEN, HEEFT RAZER DE HEADSET EEN UPGRADE GEGEVEN!
De V2 is wat comfortabeler door het gebruik van lichter aluminium en de lekker grote over-ear cups zijn iets minder rond geworden, met als gevolg een betere pasvorm. De V2 heeft daarnaast grotere 50mm-drivers dan zijn voorganger, waardoor het geluid iets voller klinkt. De Razer Kraken was al een prima allround headset voor niet al te veel knaken, die je bovendien op alle systemen kunt gebruiken, maar de V2 is op alle vlakken net effe beter. Aanradertje! ✖

PRIJS: € 84,99

NOPE: GEEN GOLD AWARD

SEKIRO SHADOWS DIE TWICE

Sekiro: Shadows Die Twice is de nieuwe game van de geestelijk vader van Dark Souls. Bovendien is ie super-Japans én moet je een goeie gamer zijn om hem uit te kunnen spelen. Yep, dat klinkt als de ultieme Samuel-game!

Het is lang geleden dat ik zo'n intense haat-liefderelatie met een videogame heb gehad als met Sekiro: Shadows Die Twice. Enerzijds is het wellicht de beste game die ik dit jaar tot nu toe heb gespeeld. Anderzijds is het, gezien het subgenre dat deze game vertegenwoordigt, ook een teleurstelling.

Je kunt Sekiro namelijk niet loskoppelen van de Dark Souls-games en het nalatenschap dat zij hebben gecreëerd – ik als hardcore Souls-fan al helemaal niet – en in die context is Sekiro maar een vreemde eend in de bijt. Het vertegenwoordigt alles wat ik geweldig vind aan het oeuvre van Hidetaka Miyazaki, en tegelijkertijd probeert het juist weg te rennen van alle conventies die zijn games hebben neergezet. En ik weet niet echt hoe ik daarmee moet omgaan.

Sengoku

Zo hou ik enorm van Sekiro's feodaal-Japanse setting, met z'n boeddhistische tempels en roze kersenbloesems, vol met vijandelijke samoerai en monsterlijke wezens. Het is een compleet andere wereld dan de middeleeuwse high-fantasy settings van de Souls-games en de duistere Victoriaanse steden van Bloodborne, en het enige wat Sekiro met die werelden deelt, is de onafgebroken manier waarop (bijna) alle locaties met elkaar verbonden zijn. Het is een genot om elk hoekje van de besneeuwde bergtoppen, dichtbegroeide bamboebossen en brandende kastelen te verkennen, en het aha-effect dat je telkens ervaart als je de kaart in je hoofd bijwerkt, is nog altijd



weetje • weetje

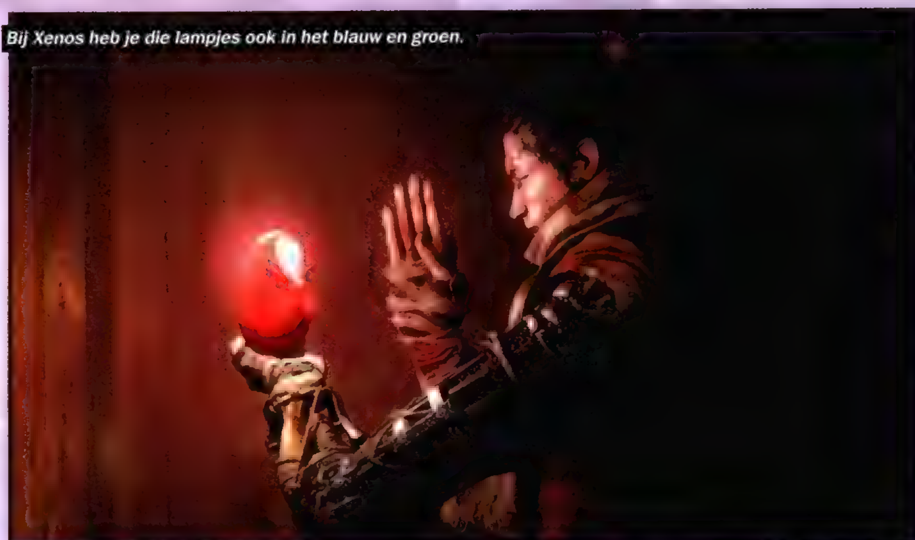
Sommige boss battles kun je aangaan door middel van stealth. Lukt het je om een gevecht te beginnen met een stiekeme aanval? Dan heeft de baas vaak nog maar de helft van z'n health over.

REVIEWS

een van de beste in de gamewereld.
Tegelijkertijd háát ik Sekiro's setting, want Nioh (een Soulskloon die toevallig óók in feodaal Japan speelt) is stiekem nog altijd de betere game als het gaat om vertegenwoordiging van het Sengoku-tijdperk, met z'n vele monsterlijke yokai, historische figuren en indrukwekkende levelvariatie. Te vaak schoten de woorden 'Nioh deed dit beter' door mijn hoofd als ik een nieuwe locatie betrad of een vervaarlijk uitgedoste samurai-generaal moest bevechten. Sekiro's wereld verrast te weinig, en dat terwijl voorganger Bloodborne zichzelf bijvoorbeeld nog wist te ontstijgen door z'n eigen setting te kruisen met Lovecraft-achtige kosmische horror.

Genadeslag

Hetzelfde geldt voor Sekiro's combat. Ik ben er ontiegelijk veel van gaan houden, vooral vanwege het feit hoe machtig het je laat voelen als je z'n centrale mechanic (het 'deflecteren' van aanvallen) succesvol uitvoert. Waar je in de Souls-game voornamelijk bezig was met het beheren van metertjes (uithoudingsvermogen, magie, health, enz.) ben je in Sekiro »



Bij Xenos heb je die lampjes ook in het blauw en groen.



voornamelijk bezig met het optimaal timen van de block-knop. Want als je op het juiste moment op die knop drukt, dan deflecteer je een aanval, en na een paar deflecties kun je de postuur van je vijand breken en zo de gewilde genadeslag uitdelen. En dit systeem gaat diep; je kunt zelfs speciale, zogenaamde extra effectieve deflecties ontgrendelen die bijvoorbeeld slechts bij penetrerende aanvallen kunnen worden gebruikt.

Niets voelt machtiger dan in luttele seconden vijf snelle aanvallen te deflecteren, de tegenaanval in te zetten en op spectaculaire wijze je zwaard letterlijk in iemands strot douwen.

En toch ... tegelijkertijd háát ik het feit dat werkelijk de hele game om deze mechanic is gecentreerd. Want wie deflecteren niet onder de knie krijgt, zal de game niet uit kunnen spelen. Punt. Weg is de vrijheid qua speelstijlen die je in Dark Souls en Bloodborne had; de vele skill trees en multi-inzetbare, aanpasbare zijwapens aan je armprothese veranderen daar niet veel aan.

weetje • weetje

Sterven hoeft niet het einde te betekenen: je mag altijd één keer uit de dood opstaan om het nog een keer te proberen. Ga je vervolgens alsnog dood? Dan moet je beginnen bij het laatste checkpoint en ben je de helft van je ervaringspunten en geld kwijt!

Gestroomlijnd

Waar ik óók van hou: de andere nieuwe gameplay-vormen die Miyazaki in Sekiro heeft durven aan te boren. Zoals stealth: het is niet verplicht, maar je zult er vaak op vertrouwen, bijvoorbeeld om gebieden met veel vijanden op rustige en veilige wijze te klaren. Nietsvermoedende soldaten besluipen en ze de keel doorsnijden veroudert immers nooit. Ook de nieuwe platform-mechanics zijn erg welkom, mede vanwege de snelheid waarmee je jezelf met de enterhaak door de speelwereld kunt manoeuvreren.

Maar – je voelt 'm al aankomen – ik heb ook een beetje een hékel aan dit alles. Al deze nieuwe systemen (stealth, platformen, een diepgaand pareersysteem, skill trees, et cetera) onderscheiden Sekiro van Dark Souls, maar door de kwantiteit ervan voelt de game allesbehalve gestroomlijnd. Alsof het zich schaamt voor de nadruk op het deflecteren en daarom ook maar stealth enzo heeft toegevoegd. Het eindresultaat is een uiterst speelbare game die helaas minder gefocust is dan bijvoorbeeld Bloodborne, waarin niets te veel of te weinig was. Een goed voorbeeld van dit gebrek aan elegantie is de manier waarop de actie in Sekiro continu wordt aangevuld door behoorlijk storende icoontjes (die bijvoorbeeld aangeven wanneer een vijand je ziet of wanneer een aanval niet geblokkeerd kan worden). Ze doorbreken de illusie alleen maar en Miyazaki pakte zoiets in z'n vorige games veel netter aan.

Omarmen

Het komt er uiteindelijk op neer dat Sekiro hard zijn best doet om géén Dark Souls te zijn, terwijl de game op z'n best is wanneer het z'n Dark Souls-roots juist omarmt. Net als in Dark Souls is ook hier het verkennen van de wereld het tofste onderdeel; zien hoe nieuwe onbekende gebieden aansluiten op de oude bekende. En


Omdat ie het zo tof vond om tijdens onweer te vliegeren en geen schok wilde krijgen, had hij iets heel ingenieus bedacht.



net als in Dark Souls zijn ook de grote boss battles de ster van de show. Zoals het gevecht tegen Lady Butterfly (een oude vrouw met scherpe werpmessen en magische krachten) dat meerdere fases had, zich afspeelde in een prachtige arena, spectaculaire aanvallen liet zien en daadwerkelijk iets toevoegde aan het verhaal.

weetje • weetje

Door bazen te verslaan krijg je voorwerpen die je avatar sterker kunnen maken, zoals een hogere capaciteit voor je health-flacon, een langere levensmeter of extra aanvalskracht. Je kunt dus niet grinden om sterker te worden; de ervaringspunten die je van normale vijanden krijgt, kun je enkel gebruiken om nieuwe aanvallen te kopen in je skill trees.

Tevens is Sekiro op z'n meest frustrerend wanneer het je bijvoorbeeld bijna dwingt om lange stealth-segmenten te klaren of wanneer het z'n vele mini-boss battles presenteert, die vaak bestaan uit oninteressante deflectie-proefwerken in krappe ruimtes waar de camera niet altijd lekker meewerkt. Ik denk daarom oprecht dat Sekiro een betere game was geweest als het net als Bloodborne de kernwaarden van Dark Souls gewoon had weten vast te houden, in plaats van iets volledigs unieks te (willen) doen. En ik kan niet geloven dat ik, een fervent voorstander van originaliteit, dat zeg.

"Ik hou oprecht van deze bikkelharde nieuwe game – véél meer dan dat ik 'm haat zelfs."

Semi-geslaagd

Het klinkt nu wellicht alsof ik een verstokte fan ben die Dark Souls niet kan loslaten en/of boos is dat ik al mijn Souls-gedragspatronen (zoals door alle aanvallen heen te willen rollen in plaats van te deflecteren) moet vervangen door nieuwe. Dat is echter niet het geval; ik hou oprecht van deze bikkelharde nieuwe game – véél meer dan dat ik 'm haat – en ik ga 'm daarom ook blijven spelen totdat ik de platinum trophy ervan heb binnen gehengeld (iets wat ik alleen met de beste games doe). Het is voor mij helaas gewoon voelbaar dat Sekiro wat vetrandjes heeft die ik niet van Miyazaki gewend ben, dat Sekiro minder herspeelbaar is dan zijn vorige games, én dat Sekiro niet die tijdloze kwaliteit heeft van bijvoorbeeld een Bloodborne. (Fuck, wat is die game toch perfect ...)

Al met al is Sekiro: Shadows Die Twice dus een semi-geslaagd experiment, een die af en toe onnodig op z'n bek gaat in z'n queeste om vooral géén Souls-game te zijn. Wat het gelukkig dus nog wel gewoon is. En hé, een matige Souls-game is nog altijd vele malen beter dan 98 procent van alles wat er tegenwoordig uitkomt. ✪



Het vuur was ontstaan omdat iemand dacht dat hij calorieën kon verbranden door de huizen van dikke mensen in de fik te steken.

SCORE 88

M'n teleurstelling komt voort uit het feit dat ik Sekiro dirèct vergelijk met een paar van de beste games ooit. Alsof ik me negatief over één van Beethovens symfonieën uitlaat, puur omdat ik die vergelijk met m'n favoriete stuk van Mozart. Verder hou ik écht van Sekiro, met heel m'n hart en soul!

SAMUEL



Het ligt er natuurlijk aan hoe goed of doortastend je bent, maar je bent zeker zo'n 40 uur zoet met een degelijke eerste run.

40 UREN



BASICS

ACTION-ADVENTURE
FROMSOFTWARE / ACTIVISION BLIZZARD
1 SPELER
OUT NOW

NU WEL EREDIVISIE

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Hij heeft een hekel aan kogelsponzen, smeekt al maanden om 'een pre-apocalyptische setting' en was hevig teleurgesteld in het eerste deel van Tom Clancy's The Division. We checkten de envelop waarin Rafs review van The Division 2 binnenkwam dus niet voor niets veiligheidshalve op verdacht poeder.



Dwalend door de straten van Washington in The Division 2 gingen mijn gedachten vaker dan verwacht uit naar de tijd dat ik met die eerste game iets soortgelijks deed in Manhattan. Dat eerste deel boeide me minder lang dan ik had gehoopt, en dat zou mijn uiteindelijke oordeel domineren.

> **"Op Red Dead Redemption 2 na ken ik geen open-wereld-game die met zo veel oog voor detail is uitgewerkt."**

Er was de gedeeltelijke déjà vu in de opvolger voor nodig om me eraan te herinneren hoe goed ik me vermaakte in met name de eerste uren van de voorganger. Na ruwweg tien uur onderweg in The Division 2 zat ik dan ook stiekem te wachten op dat kantelmoment. Het punt waar verwondering en onderdompeling zouden omslaan in routine en de vraag of ik dit nog zou spelen als ik het niet moest reviewen.

Zonovergoten puinzooi

Intussen staat er een dikke veertig uur op de teller. Daarvan speelde ik er een kleine dertig solo. De rest met één, meestal twee en heel af en toe met drie andere spelers aan mijn zijde. Ik denk dan ook dat ik inmiddels zo'n beetje alles wel gezien heb wat de game te bieden heeft.

The Division 2 is eigenlijk de game die ons in aanloop naar het eerste deel werd beloofd. Met tonnen meer variatie (in zowel de speelwereld als in vijanden, uitdagingen en missies). De wereld loopt over van lelijke menselijke intriges die jouw 'herstel de hoop'-campagne in bloed willen verzuipen, maar doet dat tegen een aangenaam contrasterende (meestal) zonovergoten kleurrijke achtergrond. Zelden zo'n overtuigende zooi zwerfvuil, autowrakken en puin gezien, die op een vreemde manier toch uitnodigt tot een picknick. Denk ervan wat je wil, maar volgens mij valt de impact van dit decor op de gamebeleving niet te onderschatten. Een uitstekende keuze ook voor een game waar je 40+ uur in zal doorbrengen. Op Red Dead Redemption 2 na ken ik geen open-wereldgame die met zo'n oog voor detail is uitgewerkt. Zelfs de PS4-versie, die door de meeste bugs geplaagd zou worden. Op wat pop-ups, pop-offs en het stemvolume van NPC's na, heb ik me daar overigens zelden aan gestoord.



Fuck samenhang

Omdat ik zo snel mogelijk door de campagne oprukte als het rollenspelchassis van The Division 2 toeliet, kreeg ik het verhaal iets meer samengebald mee. Ik zag de film, zeg maar. De speler die alle optionele activiteiten omarmt, krijgt hetzelfde scenario in een langgerekter, meer uitgediept tv-serieformaat.

Welke piste je ook kiest, dat verhaal is niet de reden waarom je The Division 2 speelt. Het zijn de afzonderlijke, individuele drama's, conflicten

en getuigenissen die voor de échte onderdompeling in deze wereld zorgen. Ondanks, of misschien wel juist dankzij de aanwezigheid van een volstrekt geloofwaardig gebrek aan echte samenhang.



À la carte of buffet?

De uitgestrekte map opent zich geleidelijk genoeg om er geen eindeloos boodschappen- of todolijstje van te maken. Daarbij wordt vrijwel elke onvermijdelijke nieuwe routine gecounterd door een nieuwe gameplayvariatie. Je doet veelal wat je wil. Geen zin om bevoorradingsroutes te creëren, vijandelijke strongholds over te nemen of elk stuk resource op te rapen? Dan doe je dat toch niet?! Of je laat dat voor later, om eerst die campagne vooruit te duwen. Alleen als de volgende missie nog te hoog gegrepen is, duik je even in dat buffet aan sidemissions of alternatieve activiteiten, om je level een niveautje omhoog te schoppen.

Weet gewoon dat er een shitload te doen is en dat de meeste activiteiten de gamewereld van extra textuur en diepgang voorzien. De taken die dat niet doen, leveren je resources en andere spullen op, maar die bewaar je liever voor de endgame.

Gear, skills & co

In een fantasy-setting laat een realtime actie-RPG zich gemakkelijk vertalen naar hitpoints, eventueel aangevuld met gear, skills en attributes die je een boost en/of kwetsbaarheid geven. Dat is in deze meer realistische setting eigenlijk niet anders. Het enige verschil is dat taaie vijanden zich gedragen als kleine tot vermoeiend grote kogelsponzen, al naargelang hun level zich verhoudt tot het jouwe. Dat jouwe is dan weer de som van alle gear die je bij elkaar hebt geloot of gecraft.

Ik moet zeggen dat die kogelsponzen me hier minder stoorden dan ze dat normaal doen. Zelfs niet in die stukken van de campagne die ik koppig in mijn eentje doorworstelde. De meerwaarde om er regelmatig met twee of meer op uit te trekken, is echter groot genoeg om dat zeker te proberen. Pakweg de helft van de acht speciale skill/gadgets komt overigens pas echt tot hun recht in een tactisch complementaire coop-situatie, en ook uit de endgame of Dark Zones haal je veel meer met een paar teamgenoten.

Donker gaan

Co-op gaan maakt moeilijke missies lang niet altijd makkelijk, maar wel een stuk tactischer. Al is het maar om een moeilijk verdedigbare positie beter te kunnen coveren of boss-vijanden met een flank- of omtrekkend manoeuvre in hun spreekwoordelijke achilleshiel te treffen. Co-op is meestal ook, bij gebrek aan een beter woord, een stuk gezelliger.

Mogelijk minder gezellig, maar absoluut noodzakelijk zijn twee (of liever nog drie) medestrijders in de PvP & PvE van de Dark Zones. Voor mij opnieuw een hoogtepunt in de hele beleving. Thrillers van paranoia, hebzucht en spanning die niet noodzakelijk, maar vaker wel dan niet in een gewelddadige chaos van verlies, frustratie, wraakzucht en/of triomf kunnen omslaan. Alleen al de (nu) drie Dark Zones zullen de endgame voor heel wat spelers verdomd lang vers houden. Iets wat we de PvP-modes in het Conflict-luik van deze game niet zien doen.

De Team Deathmatch-variant Skirmish is nog even leuk (maar lang niet wat Ubisoft hier met Ghost Recon Future Soldier neerzette) en Domination is wat mij betreft in de context van deze game doodgeboren. Damn, ik had gehoopt deze review van The Division 2 positiever af te sluiten, maar daarvoor verwijs ik jullie dan maar naar de score hieronder.

ENDGAME

The Division 2 beloofde ons een betere endgame en voor zover ik uit de dikke tien uur die ik erin doorbracht mag afleiden, komen ze die belofte na. Met een sterk craft-systeem en (eenmaal de level-cap bereikt) de keuze om een nieuwe progressie te starten in de Surivalist-, Sharpshooter- en Demolitionist-klassen. Elk met unieke speciale wapens die vertrouwde uitdagingen en expedities in de Dark Zones van een fris nieuw accent voorzien. Als ze zich daarnaast nog houden aan de afgesproken regelmatige events en nieuwe content-DLC's, dan wordt dit een game waar ik mezelf regelmatig voor een week of twee naar zie terugkeren.


Ongelooflijk, een constructie die beschermt tegen regen en zon!

SCORE 81

Zelfs wanneer je alleen door de campagne naar de level-cap speelt, krijg je met The Division 2 een van de betere, meest onderdompelende open wereld actie-rpg's van de laatste jaren.

RAF



Pakweg 35 uur voor de campagne, daarna nog eens 10 tot 100+ uur voor Dark Zones en endgame.

40+ UREN



BASICS

ACTIE-RPG
UBISOFT
1 SPELER (4 CO-OP, 16 MP)
OUT NOW

VOUWBLAADJESNIVEAU

YOSHI'S CRAFTED



Twee jaar geleden werd-ie tijdens de E3 van 2017 aangekondigd: een nieuwe Yoshi-platformer voor de Nintendo Switch. De trailer sprak bij Jurjen meteen volop tot de verbeelding. De daadwerkelijke game een stuk minder.



De trailer uit 2017 begon met een van papier geknutseld landschap met heuvels van wc-rolletjes, een huis dat van een schoenendoos leek te zijn gemaakt en kartonnen koeien. In dat landschap verscheen een bord met de tekst 'There are two sides to every story'. Vervolgens draaide de camera naar de achterkant van het tafereel, om de tekst aan de achterkant van hetzelfde bord te tonen: 'And every stage'. Achter een wc-rolheuveltje bleek ook nog eens een Shy-Guy schuil te gaan.

Ook de beelden die volgden maakten duidelijk dat het wisselen tussen voor en achterkant van de papercraft-levels een belangrijke rol in de game zou spelen. Ik zag Yoshi bijvoorbeeld met een stampsprong een level omdraaien, waarna hij in de achterkant van het level verder kon lopen. Wauw!

Het deed me denken aan het geweldige Super Paper Mario, waarin ik met één druk op de knop kon wisselen tussen een 2D- en 3D-weergave van een level, wat ook allemaal verborgen geheimpjes in die levels blootlegde. En dat voorkant-achterkantprincipe leek me dan ook een prima gimmick om de vertrouwde actie in Yoshi's nieuwste avontuur een opgefriste dimensie te geven. Helaas is er in de uiteindelijke game vrijwel niks van die gimmick overgebleven.

weetje • weetje

Naast de 'normale' levels zijn er ook speciale, automatisch scrollende levels waarin je bijvoorbeeld een grote Yoshi-robot met beukvuisten of een kantelend vliegtuig bestuurt.

Magere uitwerking

Mijn grootste teleurstelling: je kunt in Yoshi's Crafted World niet zelf wisselen tussen de voor- en de achterkant van een level. In plaats daarvan is het 'andere kant'-idee op deze manier uitgewerkt: nadat je een level hebt uitgespeeld, krijg je toegang tot de achterkant-versie van dat level, waarin je binnen een bepaalde tijd drie Poochy-pups moet vinden en de finish moet passeren. *That's it.* Ik had gehoopt op complexe constructies, waarbij je slim moest wisselen tussen voor- en achterkant om je weg door een level te vinden of om bepaalde bloemen of andere collectibles te ontdekken, maar dat zit er dus niet in.

Drie Poochy-pups pakken en binnen een paar minuten de finish bereiken; dat is de complete uitdaging in élk van de backside-versies van de levels, die dus eigenlijk maar weinig met die voorkantlevels te maken hebben, en niets met denken of puzzelen.

Leidde het aanvankelijke voorkant-achterkantidee uit 2017 misschien tot té complexe puzzels? Was Nintendo bang de relatief jonge doelgroep van Yoshi te veel te verwarren? Feit is dat Yoshi met de magere uitwerking van de nieuwe gimmick wel heel erg de draad van voorganger Yoshi's Woolly World blijft volgen. Al hoeft deze kartonnen versie nou ook weer niet meteen als een grote prop de papierbak in.

Eieren poepen

Het feit dat de omgevingen zijn opgebouwd uit papier, karton, piepschuim en allerhande afvalmaterialen als melkpakken, conservenblikken en kroonkurken geeft de overwegend felgekleurde levels zeker een bepaalde charme. Al is die charme niet meer zo heel erg uniek na de knutsel- en handwerkomgevingen uit eerdere games van Yoshi, Kirby en Paper Mario. En anders dan in Paper Mario en de briljante PSP-titel Tearaway vervult het idee 'dat de wereld van karton en papier is' helaas geen enkele rol in de gameplay.



WORLD


Ik was laatst in zo'n tiny house. Nou, als je daar als bewoner een Big American-pizza bestelt, moet je die buiten opeten.

Die gameplay lijkt voor het leeuwendeel erg op die uit vorige Yoshi-games: vijanden opslokken om eieren te poepen, die eieren naar vraagtekenwolkjes schieten, trappelsprongen maken om van platform naar platform te komen, bloemen en rode munten verzamelen ... het vertrouwde liedje.

Toch is er wel degelijk iets nieuws aan de gameplay toegevoegd: in sommige levels

"Helaas vervult het idee dat de wereld van karton en papier is geen enkele rol in de gameplay."

loopt het pad dat Yoshi volgt ook naar de voor- of achtergrond, terwijl hij in vrijwel elke situatie eieren naar de voorgrond en achtergrond kan schieten. In combinatie met de kunstig in elkaar geflanste levels levert dat dan toch wel weer leuke spelmomenten op. Zeker als je er met zijn tweetjes van geniet.

Wandeling in het park

Nee, je moet dit niet met je hardcore gamer-vrienden gaan spelen. Maar net als de vorige Yoshi-game is dit weer een erg leuk platformertje voor verliefde stelletjes, die samen lekker kunnen zwijmelen in de schattigheid van het geheel, of ouders die met hun (jonge) kinderen eens een game willen doorlopen.

Er is geen timer (tenminste, niet in de voorkanten van de levels) en er zijn erg weinig vijanden. De vijanden die er wel in zitten, doen nauwelijks hun best je aan te vallen. Deze Yoshi is duidelijk bedoeld voor een 'wandeling in het park'-achtige ervaring, met levels die zich als bloeiende bloemen ontvouwen en regelmatig een nieuw omgevings- of gameplay-grapje bieden om je over te verwonderen.

Zo trof ik in het level Exploring the Animal Kingdom niet alleen ballonnen en een verrijdbaar giraffekarretje, maar ook een neushoornjong dat ik naar zijn moeder kon helpen door drie stukken brug naar de achtergrond te schieten. Je moet wel een grote zuurpruim zijn om dat soort acties zonder glimlach op je gezicht te voltooien. Ik geef toe, ik heb geglimlacht. Meermaals, zelfs.

Wat me ook in positieve zin opviel, is dat de game de rigide indeling van eerdere Nintendo-platformers heeft losgelaten en een beetje lukraak met aantallen strooit. Sommige werelden hebben bijvoorbeeld twee levels, andere drie. In sommige werelden moet je vijf bloemen pakken, in andere zes, zeven of acht. Dat versterkt het speelse, wonderlijke gevoel van de game, en geeft je minder het gevoel dat je een to-do-lijst afvinkt.

Twee kanten

Zoals je ondertussen wel had begrepen, moet je deze Yoshi niet voor de uitdaging spelen. De game is echt krankzinnig makkelijk. Natuurlijk heb je op een gegeven moment wel bepaalde aantallen bloemen nodig om verder te komen en ga je terug naar eerder voltooide levels om meer bloemen te vinden. Of, misschien wel de beste manier om deze game in je eentje te spelen, je gaat gewoon pas verder naar het volgende level als je in het vorige alles hebt gehaald. En ja, dan blijkt er nog weleens een bloemetje erg goed en slim verstopt. En dat zou je dan uitdagend kunnen noemen. Maar eerlijk gezegd kwam dat gevoel van 'waar zit die vierde kutbloem toch, want ik ga dit level echt geen vijfde keer doorlopen' me ook wel weer akelig bekend voor. Maar goed, elk verhaal heeft natuurlijk twee kanten.

Aan de ene kant is Yoshi een knap gemaakte, aantrekkelijk vormgegeven platformgame met behoorlijk wat leuke verrassingen. Aan de andere kant biedt de game gewoon te weinig nieuws of uitdaging om werkelijk te kunnen boeien, laat staan betoveren.

Gevoelsmatig bevond ik me tijdens het spelen het meest aan die laatste kant. ✪


weetje • weetje

Om er zeker van te zijn dat ook je halfblinde oma het einde van dit Yoshi-avontuur kan halen, heeft Nintendo een Mellow Mode toegevoegd. In deze stand krijgt Yoshi vleugeltjes en gaat hij bij elke trappelsprong een stukje omhoog in plaats van omlaag. Nog steeds te moeilijk? Je kunt Yoshi in verzamelbare afvalpantsers hullen die een paar hits absorberen.





SCORE 58

Doordat de achterkant-gimmick flinterdun blijkt en de game verder weinig nieuws biedt ten opzichte van eerdere Yoshi-platformers, voelt de gameplay van deze verder best kunstig geknutselde platformer toch een beetje aan als gerecycled materiaal.

JURJEN



Als je er een beetje vaart achter zet en niet per se álles wilt verzamelen, kun je in een uurtje of zes het eindbeeld halen.

6 UREN



BASICS

PLATFORMER
NINTENDO
1-2 SPELERS
OUT NOW

HAPPY ENDING?

THE WALKING DEAD: THE FINAL SEASON EPISODE 4: TAKE US BACK



Graddus heeft al de hele dag tranen in z'n ogen. Zelf zegt hij dat het door het uien snijden komt, maar zou zijn review van The Walking Dead: The Final Season er niet stiekem mee te maken hebben?


Deze hondenuitlaatservice zal wel snel failliet gaan.

REVIEW · PS4 · XBOX ONE · SWITCH · PC

Die kleine Alvin Junior. Hoewel ik mijn keuzes op een goudschaaltje gewogen heb, is hij niet helemaal de persoon geworden die ik voor ogen had. Zo is hij extreem agressief; een opgewonden standje met een veel te kort lontje. Soms heeft hij zelfs trekjes van een *slik* psychopaat.
Of ik over de rest van de laatste The Walking Dead-episode wel 100 procent tevreden ben? Mwah, bijvlagenwelmaarniethelemaal ...

Veel vragen

Episode 3 liet ons achter met de nodige vragen. Ging die bom nou echt af? Wie leven er nog? En het belangrijkst: had ik het anders (lees: beter) kunnen doen?! Het is niet makkelijk om in tweeënhalf uur antwoord te geven én een bevredigend slot te breien aan een serie waar veel gamers een persoonlijke, emotionele band mee hebben, maar het is plaatsvervangend developer Skybound Games aardig gelukt.
Op een gegeven moment lijkt het er zelfs op dat alles een happy ending krijgt, als Clementine en Louis door het bos lopen en mijmeren over hun droomhuis met 914 verdiepingen en een boomhut in de tuin. Maar natuurlijk blijft het niet zo. NIETS in The Walking Dead is voor eeuwig, en vooral momenten van geluk niet. Het laatste uur van deze episode is een achtbaan die zelfs de meest stoïcijnse speler niet onberoerd laat.



weetje • weetje

Aan het eind krijg je een overzicht van wat je Alvin Jr. hebt geleerd. Bij mij waren dit onder meer 'ga altijd voor een headshot', 'je kan niet rijk én gelukkig tegelijk zijn' én 'na het eten mag je best een harde boer laten' [yep, duidelijk les gehad van een PU-redacteur – Ed].

> **"Het laatste uur is een emotionele achtbaan die zelfs de meest stoïcijnse speler niet onberoerd laat."**

Digitale poeperd

Toch voelt Episode 4: Take Us Back af en toe een beetje cheap aan. Dat een personage plotseling iets doet wat totaal out-of-character is, of een keuze heel anders uitpakt dan je van tevoren had gedacht. The Walking Dead heeft dit altijd al gehad om 'sturing' aan het verhaal te geven, maar als je veel tijd in een bepaalde relatie hebt gestoken die plotseling omslaat, voel je je toch in de digitale poeperd genomen.
Gelukkig werkt alles gameplaywise naar behoren en kent deze finale ook niet te veel cheap deaths. Je weet wel, dat je ineens aan de kant moet springen voor een valstrik (wat de eerste keer niet lukt, natuurlijk) of van die momenten dat je tegen zombies moet vechten maar ze ook, zonder waarschuwing, van achteren komen. Helaas nog wel aanwezig: die rare collectibles en keuzegereلateerde trophy's. The Walking Dead was altijd een easy Platinum, maar nu moet ik het hele seizoen nog een keer opnieuw spelen voor alle trophy's. Niet cool, Skybound!

PRIMA FINALE

Als puntje bij paaltje komt, is Episode 4 een prima finale. Niet wereldschokkend, maar absoluut bevredigend. Daarnaast zit er helemaal aan het eind een plottwist in waardoor je hart geheid een sprongetje maakt. Iets waardoor je tóch denkt: I will remember that ...





SCORE 70

Episode 4 brengt The Walking Dead-serie tot een redelijk bevredigend einde. Je hebt nog steeds het gevoel dat je door een onzichtbare hand een bepaalde richting op wordt gestuurd, maar die richting was wat mij betreft prima.

GRADDUS



Lang genoeg voor zeker drie snotterbuien.

2,5 UREN



BASICS
GRAPHIC ADVENTURE
TELLTALE GAMES / SKYBOUND GAMES
1 SPELER
OUT NOW

CONNOR EN KWEL

ASSASSIN'S CREED III REMASTERED



Volgens Graddus is Assassin's Creed III het saaiste deel uit de serie. Maar dan hoort hij Simon en Florian deze game bejubelen en denkt-ie: ligt het nou aan mij ...? Misschien dat de remaster iets aan zijn mening verandert.



Eerlijk is eerlijk: ik ben nooit echt ver gekomen in Assassin's Creed III. Op een gegeven moment, tijdens de zoveelste fetch-quest in de grauwe en karakterloze straten van Boston, trok ik het gewoon niet meer. Met Resident Evil 6, Hitman: Absolution en The Witcher 2 nog op de stapel verdween Ubisofts spel ergens achter in een kast om nooit meer op mijn tv-scherm te verschijnen. Dacht ik.

Nu, zeven jaar na release, ben ik degene die de remaster mag/moet reviewen. Ja, het leven neemt soms rare wendingen.

Grootste probleem

Eigenlijk is mijn grootste probleem met ACIII nog steeds hetzelfde: er is totaal geen respect voor de tijd van de speler. Je triggert om de haverklap cutscenes met gekunstelde personages die echt s.u.u.u.p.e.r.l.a.n.g.z.a.a.m. praten, en dat negen van de tien keer ook nog eens doen met de intonatie van een chatbot. Als ze nou wat interessants te melden hadden, maar nee: het verhaal van Assassin's Creed III is het meest warrige uit de serie. En misschien wel van de game-industrie als geheel: indianen, tempeliers, gouden appels, de Amerikaanse revolutie, sluipmoordenaars, patriotten, vaders en zonen, thee drinken, de anusmus ... Lekker belangrijk! Bovendien negeert de game doodleuk dé belangrijkste storytelling-regel: show, don't tell. Het script is zo geschreven dat iedereen continu tot in detail uitlegt wat er aan de hand is, waardoor elke vorm van cerebrale nieuwsgierigheid verloren gaat en die verdomde tussenfilmpjes nóg langer lijken te duren. *Yaaawn!*



Ik heb thuis precies zo'n bajonet liggen: daar doe ik weleens een verfroller op.

Grote verbeterpunten

Aan de gortdroge vertelvorm heeft Ubi vanzelfsprekend weinig kunnen veranderen. De grote verbeterpunten van deze remaster liggen derhalve bij z'n 4K-resolutie en tweaks aan de gameplay, waaronder het in-game economische systeem, stealth en de user interface. En ik moet zeggen: het oogt aardig strak. Helaas valt door de cleanere look ook het gebrek aan texture-details extra op, een probleem waar wel meer hd-remasters mee kampen. Ubisoft probeert dit te ondervangen met rijkere lichteffecten (die vooral in The Frontier soms voor beeldige plaatjes zorgen) en particle effects, maar toch blijven character models er als glimmende plastic poppen uitzien. Van de nieuwigheden op gameplay-gebied heb ik uiteindelijk niet veel gemerkt. Als ze nou wat aan die tergend simpele combat hadden gedaan, of het feit dat je de use-knop voor zo'n beetje ALLES gebruikt en je dus echt op de millimeter moet priegelen om het juiste commando tevoorschijn te toveren, maar nee ... En dan heb ik het nog niet eens gehad over hoe teleurstellend het vlakke Amerika is voor een serie die toch grotendeels om klimmen en klauteren draait. Na de majestueuze Renaissance-gebouwen in ACII voelen de houten huisjes van deel III aan als een zware downgrade.

"Hoe goed ik het verhaal ook probeer te volgen, hoe graag ik de gameplay ook leuk wil vinden: het blijft een kutspel."

Serieuze kans

Dus. Ik heb Assassin's Creed III nu twee keer een serieuze kans gegeven. Maar hoe hard ik ook m'n best doe, hoe goed ik het verhaal ook probeer te volgen en hoe graag ik de gameplay ook leuk wil vinden: het blijft een kutspel. Er is gewoon niet doorheen te komen. De review van de remaster van de remaster die over een jaar of zeven voor de PlayStation 6 verschijnt, draag ik bij dezen dan ook graag over aan een collega ...

HOE ZIT HET MET ASSASSIN'S CREED: LIBERATION?

Assassin's Creed III Remastered komt gebundeld met de hd-versie van de PlayStation Portable spin-off AC: Liberation. En weet je: dat is stiekem gewoon de betere game! Het verhaal is beter te behapstukken, de wereld is levendiger en compacter, en Aveline de Grandpré heeft tien keer meer persoonlijkheid dan die suffe Connor en z'n nog suffere vader.



weetje • weetje

Assassin's Creed III Remastered is gratis voor bezitters van de AC: Odyssey Season Pass. Heb je deze niet? Dan kun je de remaster ook los aanschaffen voor een kleine 40 euro.

REVIEW — XBOX ONE | PC | PS4

SCORE 49

Yep, Assassin's Creed III Remastered oogt mooier en speelt gelikter. Helaas is het nog altijd een game die een flinke tijdsinvestering vraagt, maar er vervolgens bijzonder weinig voor teruggeeft.

GRADDUS



Zeker, een flink avontuur, maar wie houdt deze chaos in godesnaam tot het eind vol?

20 UREN



BASICS

ACTION-ADVENTURE
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT WE GRAAG DE KLOOTZAK UITHANGEN



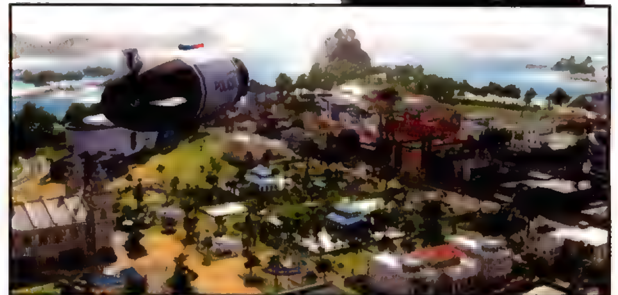
LEKKER DE KLOOTZAK UITHANGEN



Titel: Tropico 6
Platform: PC, PS4, Xbox One
Prijs: € 49,99

Op de E3 van 2017 werd ik in een kleine ruimte geduwd, samen met de kakelverse ontwikkelaar van dit zesde deel van Tropico. Trots liet hij me zien dat je nu lekker op meerdere eilanden kunt managen door middel van een vernieuwd transportsysteem met tunnels en bruggen. Een andere belangrijke nieuwe feature is dat spelers iconische monumenten als **de Sfinx van Gizeh, de Eiffeltoren en het Vrijheidsbeeld kunnen stelen** kunnen laten stelen als trofee voor hun eiland. Zo wakker je het toerisme aan, want er moet natuurlijk geld worden verdiend. Top-idee, want wie wil er nou niet z'n eigen Eiffeltoren? El Presidente in elk geval wel!

Twee jaar later kan ik dan eindelijk het eindproduct bepotelen, en dan ga je het natuurlijk al snel vergelijken met deeltje vijf – wat een prima game is – en dan valt op dat er eigenlijk niet zo heel veel is veranderd sinds 2014. Is dat erg? Nou, nee; de basis was al goed en is nog wat beter geworden met hier en daar wat extra opties.



Belangrijk om te weten voordat je begint, is dat het micromanagen (mocht dat je ding zijn) minimaal is in deze game. Het politieke systeem is dan wel weer lekker uitgebreid en de verschillende facties van je landje zullen lekker aan je kop zeuren **(net PU-redacteuren)** en je kunt nu als een echte Trump politieke speeches geven en de focus op een onbelangrijk aspect leggen, zodat je bevolking de echte problemen negeert.

Tropico 6 is een toegankelijke citybuilder waarin je lekker een land kunt gaan opbouwen en tegelijkertijd de klootzak kunt uithangen. Want dat is toch eigenlijk wat we allemaal willen? **Onze medemens een poot uitdraaien!** Of ben ik nu de enige?

OORDEEL:



GOEDE TIJDEN



Titel: My Time at Portia
Platform: PS4, Xbox One, Switch, PC
Prijs: € 29,99

Van mijn vader heb ik een kleine boerderij geërfd, nét buiten de muren van de stad Portia. Alleen is de vloer van mijn optrekje kapot, en het enige meubel erin is een bed. Het is duidelijk: er is werk aan de winkel.

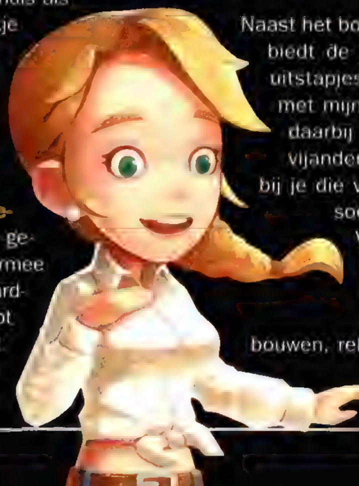
My Time at Portia is net als Animal Crossing, Harvest Moon en Stardew Valley zo'n game die je moet spelen als je in je vrije tijd niet altijd op zoek bent naar de kicks van explosies en snelle gevechten, maar juist **in een lekker ontspannen tempo een bestaan in een sympathieke wereld wilt opbouwen.** Dat 'opbouwen' mag je in het geval van Portia vrij letterlijk nemen, gezien de nadruk die de game legt op Minecraft-achtige verzamel-en-bouw-elementen.



Ik begin met het sprokkelen van hout en verzamelen van keien om daar mijn eerste pickaxe en bijl van te craften. Met die eerste bijl kan ik dunne boompjes omhakken. Later maak ik een betere bijl om woudreuzen mee te vellen. Nog later maak ik een kettingzaag waarmee dat een stuk sneller gaat.

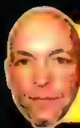
Met mijn verzamelde materialen bouw ik verschillende werkbanken, schuren, hekken, meubels en tientallen andere objecten om zowel mijn eigen huis als de stad Portia steeds weer een stukje mooier te maken. Daardoor worden ook de relaties met de vele maffe stadsbewoners steeds beter, een proces dat je kunt versnellen door met ze te **praten, cadeautjes uit te delen of eenvoudige minigames als steen-papier-schaar en darts met ze te spelen.** Als je bij een bepaald personage genoeg hartjes hebt verzameld, kun je ermee op date gaan, waarbij een etentje, paardrijden en een ballonvaart over je stad tot de mogelijkheden behoren. Pakt dat goed uit, dan ligt misschien zelfs een heuse bruiloft in het verschiet.





Naast het bouwen en de relationele aspecten biedt de game ruimte voor avontuurlijke uitstapjes op een behoorlijk grote map met mijnen en dungeons. Vaak gaat het daarbij om het opruimen van een groep vijanden die voor problemen zorgt, waarbij je die vijanden met een heel minimaal soort hack & slash moet verslaan. Verwacht geen niveautje Zelda, meer een aardige toevoeging aan de gameplay-cirkel van verzamelen, sterker worden, bouwen, relaties verbeteren, in mogelijkheden groeien en nog meer en sneller verzamelen.

MOEILIJK VOL TE HOUDEN



Titel: **Outward**
Platform: Steam, PS4, Xbox One
Prijs: € 39,99

In de meeste open-wereld-RPG's neem je de rol aan van een ridder, tovenaar of alledaagse jongeling die uiteindelijk een uitverkorene blijkt die acht kristallen moet verzamelen om de wereld van de ondergang te redden, of iets dergelijks. Maar de open-wereld-RPG Outward wil je iets heel anders laten beleven. In Outward ga je niet als held, **maar als een gewoon mens op avontuur.**

Als gewoon mens heb je daarbij rekening te houden met dorst, honger, vermoeidheid, bandieten, de zeer beperkte ruimte in je rugtas en je onmacht tegenover zelfs de lulligste vijanden.
Dan zul je vast wel vaak doodgaan in die game, hoor ik je denken, maar dat is niet het geval: in Outward kun je namelijk niet dood. Als je een gevecht verliest, ga je wel knock-out, om vervolgens ergens zonder spullen weer wakker te worden. **En dat is misschien nog wel erger dan doodgaan.**
En dus ontwijk je gevechten, zorg je dat je fit bent voor het geval je toch wordt aangevallen en loop je van hot naar her om spullen te verhandelen en skills te kopen.





Toen ik aan Outward begon, wist ik waar ik aan begon en ik had er zin in. Ik zou als een echt mens mijn dorst lessen met schoon, eventueel gekookt water. Ik zou me net als in Dark Souls vastbijten in de combat en oefenen tot ik een eenvoudige wolf of bandiet de baas was. Ik zou me niet ergeren aan missers, omdat ik ze als leermomenten zou beschouwen. Ik zou me ook niet ergeren aan de matige graphics en animaties, want **ik wist dat dit de eerste game was van een beginnende, kleine studio,** niet de nieuwste game van een toko als Capcom of FromSoftware.

Ik heb het niet lang volgehouden. Zo ongeveer totdat ik voor de eerste keer ging slapen en mijn personage zijn toorts niet wegstak, maar zo vreemd ging liggen dat hij sliep met de vlammen van de toorts recht in zijn gezicht. Ik maakte een geluid als een leeglopende ballon: alle vastgehouden goodwill en tolerantie liepen eruit, om plaats te maken voor de **tergende frustratie die zich stiekem al een uurtje had opgebouwd.**
Over de verschrikkelijk slechte Dark Souls-wannabe-combat die gewoon niet werkt. Over het onmogelijk slechte magie-systeem. Over het enorme gebrek aan interactie met de steriele spelwereld, waardoor elke poging die wereld serieus te nemen voor mij onmogelijk wordt.
Ik heb echt mijn best gedaan dit te waarderen, maar nee, sorry, dat is me niet gelukt. Ik ben uiteindelijk ook maar een mens.

OORDEEL:
Ik denk dat er heus wel mensen zijn die dit kunnen waarderen. Ik hoor daar echter niet bij.



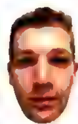
Door in level te stijgen word je bijvoorbeeld beter in vechten, verzamelen en socialiseren, waarbij je skillpoints kunt investeren om je in bepaalde eigenschappen te specialiseren. Dat je door meer meubels in je huis te plaatsen je uithoudingsvermogen en verdediging verbetert, is uiteraard niet logisch, maar het is wel kenmerkend voor de manier waarop **alle elementen van deze veelzijdige game goed in elkaar grijpen en elkaar versterken.**
Ben je eenmaal door die gameplaycirkel gegrepen, dan zul je net als ik niet kappen als je na zo'n vijftien uur het vrij lullige verhaaltje hebt afgerond, maar gerust nog tientallen uren verder leven, daar in Portia.

SCORE
85

MIDDELMATIG STAMPROBOTSPEL



Titel: **Generation Zero**
Platform: PS4, Xbox One, PC
Prijs: € 39,99



Op papier moet Generation Zero een game zijn die speciaal voor mij is gemaakt. Want een open wereld co-op-survivalgame, die zich afspeelt **in het Zweden van de jaren 80,** waarin Horizon Zero Dawn-achtige stamprobots het voor het zeggen hebben: *sign me up!*
In praktijk valt deze titel helaas wat tegen, en ik vind het heel jammer dat ik de paar honderd woorden die ik voor dit stuk heb moet gebruiken voor het aankaarten van wat er mis is met dit spel, in plaats van dat ik je ga proberen te overtuigen waarom je deze game MOET spelen.

In eerste instantie ben je het immens grote gebied dat het toneel is voor Generation Zero nog vol goede moed aan het ontdekken. Maar na een aantal uur heb je toch wel door dat alles verdacht veel op elkaar lijkt, het looten meer een moetje is en **het verhaal je eigenlijk helemaal niks te vertellen heeft.** Daarnaast zien de vijanden je al van een te grote afstand aan komen waggelen, waardoor je uitgebreid voorbereide stealth-actie vaak in de soep loopt.
Gelukkig kun je Generation Zero wel met een paar vrienden spelen, zodat je nog een beetje met elkaar kunt klooien tijdens het spelen, want de game zelf brengt helaas te weinig entertainment om je door te laten spelen. En dat maakt mij een zielige panda.

OORDEEL:



TENENKAAS EN GRAAF DANSEN ME



Titel: Toejam & Earl: Back in the Groove
Platform: PC
Prijs: € 14,99

Beetje een gek verhaal, maar Macaulay Culkin, dat ventje dat in de steek gelaten wordt in al die Home Alone-films, heeft er mede voor gezorgd dat een 'klassieker' op de Megadrive opnieuw is uitgebracht. Een game die een voormalig redacteur van PU.nl, Jokko, in bijna elk artikeltje dat hij schreef de hemel in zat te prijzen.

Een gek spelletje, met **twee swingende, funky ruimtewezens** in de hoofdrol die de aarde per ongeluk in een zwart, swingend gat trekken. Een unieke creatie, eentje met veel humor en debiele personages, maar wel iets dat ONTZETTEND 90's is. Kan Toejam & Earl naar het jaar 2019 worden getrokken?



Nou, niet echt. Hoewel je de game vandaag de dag (met een gezonde dosis verbeeldingskracht) een roguelike zou kunnen noemen, is het verder niet echt een titel waar moderne gamers heel wild van gaan worden. Want ondanks alle toffe, funky personages, ondanks de humor en de kleurrijkheid van het alles, heeft Toejam & Earl: Back in the Groove een beetje ... aparte gameplay.

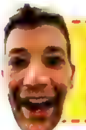
In feite moet je gewoon rondlopen, vervelende mannetjes ontwijken, af en toe een QTE-dansje doen en 'cadeautjes' verzamelen waarmee je bepaalde voor- en nadelen scoort, terwijl je steeds een leveltje stijgt. De progressie komt in de vorm van **onderdelen die je voor je ruimteschip moet verzamelen** – het hoofddoel van het spel – en je character wiens stats omhoog gaat terwijl je levelt. Maar ik heb niet echt het idee dat dit laatste heel veel invloed heeft op het, euh ... lopen van de gameplay.

Het doel van deze game is simpelweg je voortbewegen door een twisted wereld, terwijl je zorgt dat de aliens onder je knoppen hun ruimteschip weer in elkaar kunnen zetten, zodat ze weer terug kunnen naar space om daar verder te spacen. Met hun spacehoofden.

Het mooie van Toejam & Earl is de nostalgie van een game die zo weird en grappig is, **dat er waarschijnlijk nooit meer zoiets gemaakt wordt**. Want zelfs indies willen tegenwoordig nog een bepaalde niche bedienen, richten zich daarom op een bepaald genre of stijl die eerder succes geboekt heeft, terwijl Toejam & Earl gewoon leek te doen waar het zin in had: funky fools fucking around ... en toen was er opeens een game.



GUILTY PLEASURE



Titel: Power Rangers: Battle for the Grid
Platform: Xbox One, PS4, Switch, PC
Prijs: € 19,99

Wanneer Samuel en Simon effe niet opletten, kan ik af en toe een fighter claimen, en ik zat al een tijdje te azen op Power Rangers: Battle fort he Grid, want kom op ... jij hebt toch ook Power Rangertje gespeeld op het schoolplein?

Als je zo naar deze screenshots zit te kijken, dan is je eerste reactie waarschijnlijk: dit kan nooit iets goeds zijn. En ik zeg je eerlijk dat ik met precies dezelfde gedachte rondliep, totdat ik 'm dus ging spelen, want **het valt dus echt alles mee**.

Voordat het geweld losbarst, kies je een team van drie vechters uit de negen personages die nu in de game zitten. Dat zijn er inderdaad weinig, maar er zullen er nog drie extra beschikbaar komen met de Battle Pass.

Na het kiezen van je favoriete spandexschopper mag je ook nog een van de drie Ultrazords kiezen, die je kunt inschakelen wanneer je 'super' helemaal is opgeladen. Dan kan de pret dus beginnen, en wanneer je de eerste combo's op je tegenstander loslaat, zal meteen een glimlach op je smoel verschijnen.



Explosie hier, laagvliegende dino daar, effe wisselen tussen je personages en tegelijkertijd een tagcombo eruit poepen. Het valt op dat **dit allemaal verrassend soepel gaat**, en dat verwacht je dus niet.

Power Rangers: Battle for the Grid gaat nooit een klassieker worden, maar het is gewoon een lekkere budgetfighter. Wanneer je deze knokgame zonder al te veel verwachtingen opstart, ga je er echt een hoop lol aan beleven. Echt wel!

OORDEEL:



ARTRITUS



Ik kan dan ook moeilijk tegen huidige gamers die nog nooit van dit duo hilarische aliens hebben gehoord, zeggen dat ze deze game heel rap moeten aanschaffen, want het lijkt me sterk dat ze de funk zullen voelen. De Jokko's van deze wereld daarentegen ...

SCORE 60

AAP DELUXE





Titel: Ape Out
Platform: Switch, PC
Prijs: € 14,99

De aap moet naar buiten. Dat is het. Niks meer, niks minder. Nou ja, wel meer eigenlijk. Véél meer! Ape Out is een niet te missen game over een aap die moet ontsnappen. Als grote gorilla ben je in staat om je bewakers met enorme kracht tegen muren, pilaren en andere bewakers aan te slingeren, met een grote explosie van bloed tot gevolg.
De stijl van Ape Out is goed gekozen; ondanks het beperkte aantal kleuren en vormen krijg je toch het gevoel echt de oranje gorilla te zijn, en dat terwijl je de actie ook nog eens van boven bekijkt. **Een beetje zoals Hotline Miami en The Hong Kong Massacre.** Niet te missen en misschien ook wel de **ster van de game is de jazzsoundtrack** die je, terwijl je aan het huishouden bent, nog eens extra opzweept.
Ook qua gameplay is Ape Out vergelijkbaar met eerdergenoemde games Hong Kong Massacre en Hotline Miami, dus zul je heel wat keren doodgaan voordat je hebt uitgevonden hoe je jezelf door een level heen moet zien te beuken.
Dat beuken is zo tof dat je dat het liefst eindeloos zou blijven doen, maar helaas is de koek na vier ontsnappingen op en blijft er niet veel meer over dan een bonuslevel en een extra moeilijkheidsgraad, mocht je nog wat meer apenactie willen. Ik wil meer Ape Out, en ik weet dat jij dat ook wilt!

OORDEEL:



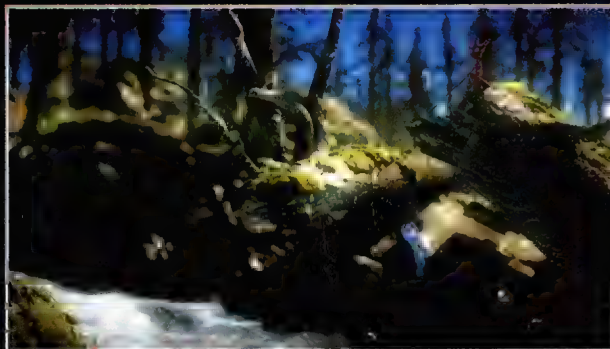
SUPER, SAMEN SLIERTEN SLINGEREN!



Titel: Unravel Two
Platform: Switch, PS4, Xbox One, PC
Prijs: € 29,99

Al een paar jaar probeer ik mijn dochter (inmiddels acht) aan het gamen te krijgen. Aanvankelijk met semi-realistische games als GTA V, Uncharted en Horizon, maar daar zag ze de lol vreemd genoeg nooit zo van in. Daarna ben ik eerst overgestapt op LittleBigPlanet en Journey, dat ze op zich wel te pruimen vond, maar vooral om naar te kijken. Nog steeds geen succes dus. Totdat ik op een dag de game Unravel gratis bij mijn PS Plus-abo mocht downloaden. **Dat gekke rode draadjesmannetje** (Yarny) vond ze meteen leuk, en ook de bedrieglijk eenvoudige gameplay pikte ze snel op. Die game hebben we in een paar weken(!) uitgespeeld en daarna af en toe met veel plezier opnieuw opgepakt.
Het enthousiasme was dan ook groot toen ik haar vertelde dat ik het tweede deel van Martin had meegekregen – voor de Switch nog wel, toch wel haar go-to console. We hebben diezelfde avond meteen twee uur aan de buis gekluisterd gezeten ... en de dagen erna was dat niet anders.

Ik blijf me verbazen over de kwaliteit van de graphics die Nintendo uit dat malle doosje weet te persen, want Unravel Two **oogt heerlijk crispy** en de hele game verloopt zonder opvallende hick-ups of andersoortige lag.
Het verhaal, voor zover daar echt sprake van is, is wederom hartverwarmend en trekt een rode draad (ha!) van begin naar eind. In tegenstelling tot het eerste deel, waarin je op jezelf was aangewezen bij het oplossen van allerlei tamelijk ingewikkelde puzzels, kun je nu met twee spelers co-op aan de slag, want Yarny heeft een vriendje. En ik kan niet anders zeggen: dat is ontzettend tof!



Je kunt er echter ook voor kiezen de game alleen, maar dan met twee poppetjes te spelen: dat is bij sommige puzzels namelijk noodzakelijk. In andere situaties kun je het alleen af en kun je de rode en blauwe Yarny's met elkaar fuseren, waardoor je opeens een vrolijk rood-blauw mannetje hebt en je met één personage door de levels wandelt.
Al met al is dit tweede deel **een aanrader voor iedereen die van lieve games houdt** of graag met z'n kinderen gamet.



SCORE:



DANNY | VOLGT DE VIRTUELE SPORT

ESPORTS UPDATE



Deze maand veel Counter-Strike-nieuws, met informatie over de beste Nederlandse speler en speelster. Verder was er afgelopen maand nieuws over esports in zowel animatie als Olympische vorm en staat er weer een volle agenda klaar!

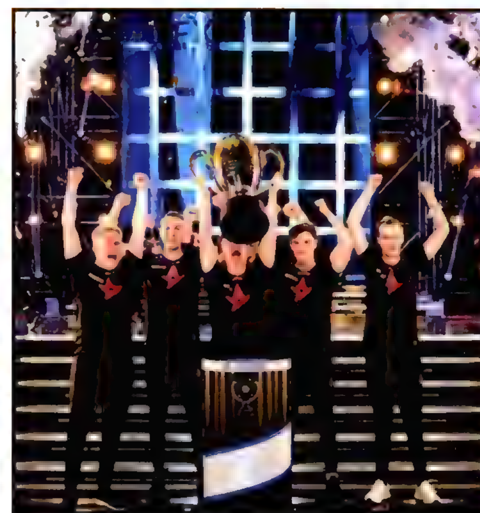
ESPORTS RUBRIEK



• The Simpsons hebben vorige maand een heuse esports-aflevering uitgezonden. Aflevering 656 van de animatieserie heet 'E my Sports' en gaat over Bart en zijn team die in de denkbeeldige MOBA 'Conflict of Enemies' op weg naar de top zijn. Zodra duidelijk wordt dat er geld in de wereld van esports omgaat, besluit Homer coach te worden. De aflevering is gemaakt in samenwerking met Riot Games en bevat een aantal spot-on referenties. Als je tijd hebt zeker effe kijken!



• De Olympische Spelen van 2024 krijgen een klein esports-tintje. Terwijl de hoge heren al jaren het hoofd breken over wat ze nou precies moeten met de virtuele sporten, is er een beginnetje gemaakt. Fans kunnen over vijf jaar via virtual reality in real-time strijden tegen de echte atleten. Als bijvoorbeeld de marathon gelopen wordt, kun jij thuis vanuit de woonkamer meedoen met een headset op je kop. Oké, geen esports in de traditionele zin, maar het eerste bruggetje is gebouwd.



• Is Astralis het meest dominante esports-team ooit? Vrijwel elk toernooi waar het Deense superteam aan meedoet, is op voorhand al beslist. Tijdens de Intel Extreme Masters in Katowice verloor het team zelfs geen enkele map! Wie kan ze dan wel stoppen? Geen idee, maar met de manier waarop ze spelen, is het geen straf als ze nog wat langer aan de top staan.

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

LEAGUE OF LEGENDS

1-19 mei, Mid-Season Invitational:
$ 1.000.000

Vorig jaar deden de Europese teams het lekker tijdens internationale toernooien. Of dat dit jaar weer het geval is, is nog maar de vraag. Zowel China, Zuid-Korea als Noord-Amerika lijken erg sterk en het zal spannender dan ooit worden tijdens het Mid Season Invitational in Vietnam.

OVERWATCH

14 februari - 25 augustus, Overwatch League:
$ 5.000.000

CS:GO

12 april - 23 juni, ESL Pro League:
$ 750.000

DOTA 2

4-12 mei, MDL Disneyland Parijs Major:
$ 1.000.000

ROCKET LEAGUE

7 april - 12 mei , RLCS Season 7 Europa:
$ 215.000

SOCIAL



"Onze nieuwe line-up!"



@Mousesports

Vorige maand kon je lezen dat Chris 'ChrisJ' de Jong op de bank was gezet door Mousesports, maar nu staat hij toch weer in de line-up. De Nederlandse sniper-god knokte zich terug en gaat met twee nieuwe teamgenoten proberen om de goede vorm te hervinden



"Ons vrouwenteam werd derde tijdens IEM Katowice."



@BJKesports

Petra 'Petra' Stoker is een van de beste vrouwelijke CS:GO-speelsters ter wereld en dat bewees ze nog eens in Polen. De Nederlandse eindigde met haar team Besiktas op de derde plek, nadat de halve finale nipt werd verloren van latere winnaar Dignitas

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



PRIJSVRAAG RUBRIEK

1 Wat zag Spacekees in 1986 op tv en veranderde zijn leven?
- A) De videoclip van 'Touch me' van Samantha Fox.
- B) De Belgische tiener Sandra Kim wint het Songfestival.
- C) De tekenfilm Transformers: The Movie.

2 Waarmee kwam Graddus' dievencarrière abrupt tot een einde?
- A) Toen hij werd betrapt met een Playboy onder z'n shirt.
- B) Toen hij werd betrapt met een koelkast in z'n rugzak.
- C) Toen hij werd betrapt met een Magnum-fles champagne in z'n broek.

3 De opa én de vader van onze eindbaas Ed waren allebei brandweerman. Wat wilde Ed dus worden?
- A) Brandweerman natuurlijk!
- B) Politieman natuurlijk!
- C) Leraar Nederlands natuurlijk!

4 Wie is de stemacteur van Pikachu in de film Detective Pikachu?
- A) Tom Cruise
- B) Ryan Reynolds
- C) Samuel L. Jackson

5 Onder welke naam kwam de eerste Dragon Quest in 1989 uit in de VS?
- A) Dragon Warrior
- B) Dragon Wars
- C) Dragon Knight

6 Hé, Wouter heeft een tatoeage! Maar wat stelt het voor?!
- A) Een brandweerman, een politieman en een leraar Nederlands.
- B) Donald Duck en Peter Pan die elkaar innig omhelzen.
- C) Een Darth Samurai-chick met lightsabers en een Bat Samurai-chick met een zwaard.

DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP DIT WAANZINNIGE BLACKWIDOW CHROMA V2 GAMING-KEYBOARD VAN RAZER

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- GAAT SAMUEL AAN DE SLAG MET EEN PREVIEW VAN SINKING CITY
- REIST FLORIAN NAAR NYC OM DE NIEUWSTE GOODIES VAN ACER TE CHECKEN
- SCHRIJFT JJ EEN ODE AAN DE KALASJNIKOV, AKA DE AK47
- PLAKT GRADDUS EINDELIJK EEN CIJFER OP DAYS GONE
- DUIKT JURJEN IN DE GESCHIEDENIS VAN FORTNITE

* ALLES ONDER VOORBEHOUD, UITERAARD *

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Als je goed kijkt, kun je het misschien wel lezen linksboven naast het logo; dit is de cover van het aprilnummer uit 1994. Inderdaad, dat is wel effe terug. Hm, toch eens uitrekenen ... we leven nu met het meinummer van 2019 ... dus dat was vorige maand precies 25 jaar geleden! Op zich niet zo bijzonder, want deze maand is het meinummer uit 1994 precies 25 jaar oud, en volgende maand geldt hetzelfde voor het juninummer. Dat krijg je nu eenmaal als je blad zo lang bestaat.

Waarom ik in dit rubriekje toch jullie specifieke aandacht vraag voor dat aprilnummer uit 1994? Nou, dat was de allereerste PU die ik maakte! Yep, half maart 1994 verscheen de allereerste PU waarvan ik eindredacteur was.



Twee maanden geleden meldde ik in deze Ouden Doosch-rubriek al subtiel dat mijn 25-jarig jubileum bij PU eraan zat te komen, maar inmiddels is die heugelijke gebeurtenis dus geruisloos gepasseerd en aan iedereen voorbijgegaan. Geen boekenbonnetje, geen natte cake, zelfs geen warme hand ... snif.

Ach, ik stel me maar een beetje aan; 25 jaar stelt natuurlijk helemaal niks voor. Ik zal vast wel in het zonnetje worden gezet als ik 50 jaar eindredacteur bij PU ben! Misschien moet ik dan toch maar zelf trakteren om mijn 25-jarig jubileum alsnog te vieren. Ik dacht aan zure matten.
ED

FLEXWERKER

Niemand minder dan rapper en producer Ronell Plasschaert, ook wel bekend onder de naam Ronnie Flex, maakte afgelopen maand wereldkundig dat hij vroeger helemaal geen muzikale carrière voor ogen had, maar het liefst voor Power Unlimited had gewerkt. Sterker nog, hij claimt verstand van games te hebben! Reden genoeg voor onze hoofdredacteur om dhr. Flex eens uit te nodigen om te kijken of hij uit het juiste hout gesneden is en we hier daadwerkelijk met een toekomstige PU-redacteur te maken hebben. We hebben vooralsnog geen 'reactie op onze uitnodiging ontvangen.



Ronell Plasschaert Volgen

Ik wou vroeger altijd bij Power Unlimited werken of iets cause i know a lot about this ting init



Martin Verschoor

Kom een keer langs dan

DE LOSSE HANDJES VAN TESS

Bij het nemen van een gezellige foto voor onze YouTube-video van Heroes Dutch Comic Con (wat, nog niet gezien?! Ga 'm checken dan!) legde Tess Milne haar hand nietsvermoedend op een behoorlijk intieme plek op het been van onze Wonderspons. Het duurde niet lang voordat ze doorhad wat er gaande was ... Dennis had uiteraard de dag van zijn leven, maar Tess gruwelde er terecht duidelijk van.







BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



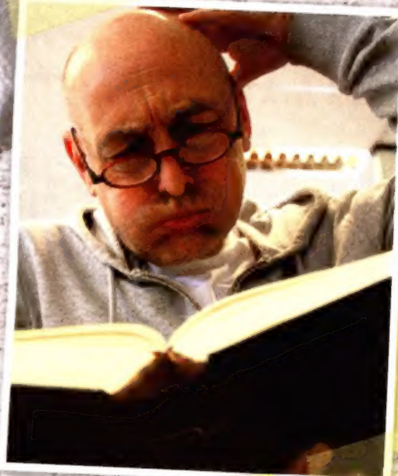
YOUTUBE.COM/
POWERUNLIMITEDTV



INSTAGRAM.COM/
POWERUNLIMITED



TWITTER.COM/
POWERUNLIMITED



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ed liep afgelopen maand weer tegen een paar verschrijvingen van de PU-redacteuren aan, waar onze oude eindbaas toch even de wenkbrauwen bij knipperde ... euh, of zoiets.

- ✗ Ik heb me kosteloos vermaakt = Dat vinden wij Hollanders fijn; gratis fun. Een kostelijk foutje.
- ✗ Het puntje van de ijsberg = Het is officieel het topje, al maak ik daar zelf niet zo'n punt van.
- ✗ Iemand onder vuur houden = Onder schot houden. Al kan je dan weer wel onder vuur liggen.
- ✗ De naaldbomen, waarvan elk bladje afzonderlijk gerenderd lijkt = Ha! De essentie van naaldbomen is nou juist dat ze naalden hebben ...



'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFTEN

Toen Ed eenmaal bezig was met bijschriften verzinnen voor de fotocollage van de Heroes Dutch Comic Con (pag. 48 & 49) was ie niet meer te houden. Er waren er dan ook een paar over ...

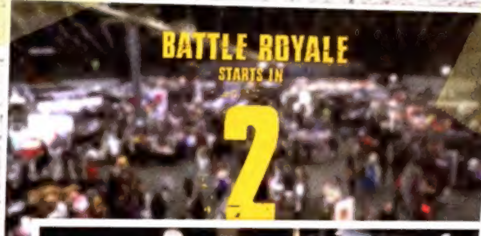


Was die viezigheid maar weer goed van je arm af voor je thuiskomt Dennis, anders zwaait er wat bij mama Mons.



REAL-LIFE BATTLE ROYALE

Oké, nog één dingetje over Heroes Dutch Comic Con dan. De tofste beurs van Nederland fungeerde namelijk ook als arena voor een door ons in het leven geroepen game die zeker navolging gaat krijgen: Real-Life Battle Royale! Benodigdheden: een paar gasten, een paar telefoons, een scheidsrechter en een whatsappgroepje. Spelregels: de spelers betreden gewapend met een smartphone de arena en moeten elkaar zien op te sporen. Je 'doodt' je tegenstanders door op slinkse wijze een foto van ze te maken waarop in elk geval één oog zichtbaar is (je mag iemand dus niet laf 'in de rug schieten'). Deze foto knal je naar de whatsappgroep, waardoor niet alleen het slachtoffer, maar ook de rest van de spelers weet hoe de zaken ervoor staan. Als je dood bent, kun je nog wel reviven door een selfie van jezelf met de scheidsrechter te uploaden, maar die loopt dus ook random ergens rond. Nou ja, één ding is zeker: dit is minstens zo spannend als de digitale variant en zo'n chicken dinner smaakt toch wel damn good! Check onze Battle Royale op PU.nl!











FRAMEDROP JORDI PETERS

